

CD ACTION[®]



Monster Inc.

Frank Herbert's **Dune**

Star Wars: **Starfighter**

©Disney Interactive ©Pixar



Nr 72 • Kwiecień 2002 • 19,99 zł (w tym 7% VAT)



9 771426 291020



04

6 LAT RAZEM

CZEKASZ NA NAPRAWDĘ

Twoja armia może się składać z wyszkolonych wojowników, przerażających bestii oraz potężnych magów, których możesz rekrutować w Wieżach Magów.

Potwory, takie jak Złoty Golem, są strażnikami ważnych punktów na mapie. Aby dostać się do nich, będziesz musiał stoczyć ciężkie boje!

Potężne mury ułatwią Ci obronę w obleganym zamku.

Teraz Twoje armie mogą przepływać się przez rzeki dzięki mostom.

HEROES™ IV of MIGHT AND MAGIC™

Heroes of Might and Magic® IV to coś więcej niż kontynuacja kultowej gry strategicznej. To wielkie wydarzenie dla wszystkich graczy z całego świata! Ten wyjątkowy moment zbliża się wielkimi krokami również i do nas. Najnowsza część strategii wszech czasów – Heroes of Might and Magic® IV – pojawi się w Polsce już na przełomie marca i kwietnia, czyli w tym samym czasie co na Zachodzie!

Heroes of Might and Magic® IV będzie unikalnym połączeniem nowych i znanych z poprzednich części rozwiązań. Całkowicie nowy „silnik” pozwalający na wyświetlenie oszałamiającej grafiki, nowy system magii, nowe kampanie, profesje bohaterów, czary, potwory i miasta, to tylko wierzchołek góry lodowej! Heroes™ IV to przede wszystkim wyjątkowo wciągająca strategia przesycona niezwykłym, magicznym klimatem. To ekscytująca eksploracja tajemniczych zakątków ogromnego świata pełnego tajemnic i niezwykłych przygód. Heroes™ IV to również unikalne połączenie najlepszych elementów RPG i przygodówki z grą strategiczną. Są to cechy, za które seria Heroes™ jest uwielbiana przez 4,5 miliona fanów na całym świecie! Już wkrótce pojawi się najnowsza, czwarta część tej fantastycznej sagi. Nie pomin tego wydarzenia!

Już 13 marca do sprzedaży trafi nowa seria eXtra Gra Wielkie Hity. W pierwszym numerze znajdziesz się:

**HEROES OF MIGHT & MAGIC™ III
WRAZ Z DODATKIEM
ARMAGEDDON'S BLADE
ZA 26.99 PLN!**

Szukaj w punktach sprzedaży prasy!
Więcej informacji na stronie
www.extragra.com

AMERIKAN WYSTĄDOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.amerikawystadowa.pl

PROJEKTOWANIE I WYKONANIE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TYTUŁ: ZŁOTY GÓRNIK

3DO™

NEW WORLD COMPUTING

Gra Polecana Przez:
wp.pl
gry.wp.pl

© 2001 The 3DO Company. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwy 3DO, Heroes, Heroes of Might and Magic, Might and Magic, New World Computing oraz ich logo są zastrzeżonymi znakami handlowymi 3DO Company na terenie USA i innych państw. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli. New World Computing jest częścią 3DO Company. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.



WIELKIE WYDARZENIE?

Wyrocznie to miejsca, które pozwolą Ci odnaleźć ukryte skarby lub potężne artefakty.

Ufortyfikowane warownie zapobiegają przedostaniu się wrogich jednostek pod Twój zamek.

Magiczne przedmioty jak np. Szafir Zdrowia zwiększą Twoje umiejętności. Dzięki nim Twój bohater stanie się potężnym wojownikiem.



- Po raz pierwszy Twój bohater nie tylko dowodzi jednostkami, ale również wykorzystuje swoje umiejętności w walce z innymi bestiami.
- Zupełnie nowy sposób przedstawiania akcji, umożliwiający wyświetlanie efektów specjalnych w rozdzielczości do 1280x1024!
- Całkowicie nowy, rozbudowany edytor map, dzięki któremu możesz z łatwością tworzyć własne scenariusze i wymieniać się nimi z przyjaciółmi
- Ponad 140 godzin rozgrywki. Nowe, szczegółowo opracowane scenariusze oraz 7 olbrzymich kampanii w świecie Mocy i Magii.
- 11 startowych klas bohaterów i 37 profesji zaawansowanych, pozwalających w dowolny sposób rozszerzyć zdolności Twojego bohatera.
- Możliwość wyboru określonej profesji dla każdego członka Twojej armii!
- Całkowicie nowy, rozbudowany system magii - 5 nowych szkół, każda z pięcioma poziomami wtajemniczenia
- Ponad 60 różnych rodzajów istot - od przerażających bestii jak hydry czy trolle po szlachetnych wojowników, rycerzy i magów.
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół CD Projekt.

Tylko w Polsce gra **Heroes™ of Might & Magic® IV** będzie wydana w wyjątkowym, ekskluzywnym zestawie. W jego skład wejdą:

- **Heroes™ of Might & Magic® I**
 - **Heroes™ of Might & Magic® II**
- w ekskluzywnym pudełku DVD, obie gry w polskiej wersji językowej
- **Heroes™ of Might & Magic® IV**
- w ekskluzywnym pudełku DVD w polskiej wersji językowej

W sumie 3 fantastyczne gry w rewelacyjnie niskiej cenie 99,90 PLN!

Część bestii, jak np. Czarne Smoki, prowadzi wędrowny tryb życia. Można je spotkać w różnych częściach świata Mocy i Magii.

Jeśli zabraknie Ci środków do rozwoju miast powinieneś wybrać się na poszukiwania Generatora Surowców. Znajdziesz w nim niewielkie ilości złota oraz niezbędne surowce.

Wędrowni kupcy zaopatrzą Cię w lecznicze i magiczne napoje.

Jeśli Twój skarbiec świeci pustkami, powinieneś wyruszyć na poszukiwania legendarnej Zatoki Piratów. Możesz tam znaleźć góry złota! Pamiętaj jednak, że piraci nie oddadzą go tak łatwo.

W SPRZEDAŻY OD 28 MARCA!

Więcej informacji o Heroes of Might & Magic® IV znajdziesz na stronie <http://heroes.cdprojekt.com>



Srebrne wesele

No... niekoniecznie. 25 numerów CDA dawno już za nami, a do 25 lat istnienia na rynku jeszcze nam troszkę brakuje. Ścisłej: 19 lat. Dziś bowiem mija równo 6 lat od momentu, gdy w kioskach pojawiło się nowe wówczas czasopismo z jednym CD w plastikowej kopercie, przyklejonej do okładki chyba za pomocą butaprenu. Aż się wierzyc nie chce, że już przez 72 miesiące pomagamy Wam wybrać z tysięcy gier te, w które warto zagrać, że informujemy Was, co nowego w tym świecie, że bawiąc uczymy i ucząc bawimy. Sześć lat. To dużo i mało jednocześnie. Tym niemniej będziemy czynić starania, by do cyferki 6 dopisać... zero. 60 lat - no, w tym wieku można już - od biedy - spoważnieć. Wszakże zanim nam stuknie szósty krzyżyk, samierzamy być tacy jak zawsze - na luzie i bez przesadnej powagi. Bo gry komputerowe to biznes - ale przede wszystkim show-biznes. A show must go on! (Ze o biznesie nie wspomnę.)

A skoro show musi trwać, a życie iść na przód, warto pomówić o innej srebrnej sprawie. Srebrnej rewolucji. Z tą rewolucją to w ogóle nieco inna sprawa niż zwykle. Bo wiecie - z rewolucjami w piśmactwie o grach (acz nie tylko...) bywało dotąd tak, że najpierw się ogłasza, iż już wkrótce, już zaraz COŚ się zmieni - i to będzie szok, wstrząs, nowa jakość, odłot oraz w ogóle, że czytelnicy zbledną, a konkurencja się pośmieje. Po czym, gdy już atmosferę odpowiednio podgrzano, pojawiał się wyuczkiwany "rewolucyjny" numer pisma... No i OK, jakieś tam zmiany były - niekiedy duże, niekiedy małe. Po czym wszystko toczyło się spokojnie - aż do kolejnej rewolucji.

CDA brywa z tym standardem. Oto wszem i wobec ogłaszamy PERMANENTNĄ, NIEUSTANNĄ rewolucję (może być srebrna, a nawet wolframowa - nazwa nie jest ważna!) w CDA. Wście, na czym to będzie polegało? Otóż tu, z tego miejsca możemy Wam obiecać, że każdy kolejny numer CDA będzie Was czym zaskakiwał.

Nigdy nie będziecie do końca pewni, jak będzie wyglądał kolejny CDA i co tym razem wprowadzi Was w osłupienie.

Żeby uspokoić tych, którzy nie lubią zmian - nie zmieniamy formuły, nie zmieniamy treści, nie zmieniamy formatu, papieru czy grubości okładki, nadal będą pisać ci sami ludzie - i tak jak do tego przywykliście. Tym niemniej kupując CDA, dość często będziecie wytrzeszczali oczy - z tej czy innej przyczyny. To macie jak w banku.

A teraz jeszcze kilka słów o zawartości tego numeru. Pięte urodziny fetowaliśmy hucznie i długo - dla odmiany szóste (nie jest to jakaś okrągła rocznica) postanowiliśmy uczcić wyjątkową pracą. Nie znajdziecie więc w numerze tekstów



Z tego wszystkiego odbiło nam polma!

"okolicznościowych". Ale za to z okazji prima aprilis (no i urodzin, które - przynajmniej do pewnego wieku :) - są okazją do radości) powiększyliśmy znaczenie działu Na Luzie. Powrócił też (wskutek Waszych żądań zawartych w ankietach) dział Sufler z rozwiązaniami do gier. Ponownie pojawił się kącik o grach FFP, acz już pod nowym kierownictwem. W tym numerze zabrakło za to tekstów o charakterze edukacyjnym (kursów itd.). Jednak jest to zabieg świadomy - tym razem nie chcieliśmy Was zmuszać do nadmiernego wysiłku intelektualnego. :) Kursy powrócą za miesiąc, spokojna głowa. Gier jak zawsze sporo, choć część już powiew sezonu ogórkowego. Cóż, takie czasy, taka pora roku - co miało być, już wydano (na święta), a daty premier odwołane są na doroczne targi E3. Ale jak widać, my - choćby spod ziemi - zawsze coś wydobędziemy, a już na przyszły miesiąc zapowiadają się naprawdę mocne tytuły.

Zapraszamy do wzięcia udziału w konkursach, których w tym wydaniu zamieściliśmy całkiem sporo. Nagrody są niezwykle atrakcyjne.

Zatem - milej lektury i zabawy. Do następnego nr CDA (gdzieś w okolicach 20 kwietnia)!

A i sobie, i Wam - życzymy 100 wspólnie spędzonych lat!

Zbigniew Bański

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Jerzy Poprawa

Avavalon - weź "AKSZYNA" idź do kina.

Mamy dla naszych czytelników **200 biletów**.

Szczegóły na naszej stronie internetowej www.cdaction.com.pl po 25.03.2002



e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Numer 72
Kwiecień 2002

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dąbrowskiego 57/61
centra tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smolinski

Stali Wykładowcy: Daniel Barosiak, Hubert Bariz, Sławek Blyskal, Lukasz Banczel, Robert Hubacz, Jan Jankowski, Sławek Lipkowski, Jakub Kominareczuk, Maciek Kuc, Krzysztof Mielnik, Paweł Musiałowski, Paweł Onelio, Przemysław Ostrowski, Norbert Petrich, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Serkies, Marcin Soltys

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP: Sebastian Urągum, Beata Haratym, Grzegorz Jędrzejczyk, Janusz Oziom, Jacek Sawicki, Jakub Siepiński

Opracowanie językowe i korekta
Damian Bednarek

WYDAWCA

Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o.,
ul. Młotowa 1,
04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Dyrektor Wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor Finansowy: Andrzej Chojnowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska Dyrektor
(022) 517 02 52, 517 02 53, fax. (022) 517 02 56
Jacek Bzdum
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: jbdum@wroc.bauer.pl

Leszek Kuc
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 201
tel. komórkowy (0) 607 53 66 60
e-mail: lkuc@wroc.bauer.pl

Waldemar Poturalski
tel. (0 22) 5170472
tel. komórkowy (0) 501 93 06 89
e-mail: wpotur@wroc.bauer.pl
Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kserwin@wroc.bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijń
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: jkorwin@wroc.bauer.pl

Druk: Poligrafia S.A. Kielce

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide oraz PC Gamer. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2001. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Copyright: Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o.,
ul. Młotowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Wydawnictwo H. Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż ustalona przez Wydawcę. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszelkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

BAUER
www.bauer.pl



wszędzie czat



Gdziekolwiek jesteś ze swoim POPem, pisz do przyjaciół i poznawaj nowych. Oto Idea.czat – nowa usługa oferowana w Idei POP, dzięki której możesz wysyłać i odbierać SMSy od wielu osób jednocześnie. Wymyśl swój pseudonim i weź udział w ogólnodostępnej rozmowie SMSowej na kanale publicznym albo wybierz jeden z kanałów tematycznych, np. flirt:) Stwórz własną Grupę Prywatną i wymieniaj wiadomości z zaproszonymi do niej przyjaciółmi. To lepsze od chaty w Internecie, bo POPa masz zawsze przy sobie. To lepsze od zwykłych SMSów, bo raz wysłana wiadomość trafia do kilku osób naraz!

Dodatkowo w POPie możesz już skorzystać z usługi Idea E-mail, w której przy pomocy SMSów wyślesz wiadomość e-mail lub sprawdzisz swoją skrzynkę mailową. Dzięki usłudze Idea E-mail nie musisz już mieć dostępu do komputera, by korespondować z kim chcesz i skąd chcesz.

Więcej informacji i szczegółowe instrukcje obsługi znajdziesz na naszej stronie internetowej www.idea.pl i w specjalnej infolinii dotyczącej czata: 0 501 002112*

*Całkowity koszt połączenia 1 zł netto



łączy z ludźmi

(czatersko)

Spis treści

Zawartość CD

Zawartość Cover CD 8

W produkcji

Deus Ex 2 30
Icewind Dale 2 34
Kreed 25
Lorgaine: The Black Standard 24
Przegląd gier Vivendi 14
Pure Power 20
Thing 32
Zidane Football Generation 18

Za pięć dwunasta

Warlords Battlecry 2 36
Warrior King 38

Recenzje

Car Tycoon 50
Colobot PL 97
Darkened Skye 84
Dracula 2: Ostatnie Sanktuarium 82
End of Twilight 86
Flight Simulator 2002 92
Frank Herbert's Dune 88
Loch Ness 56
Loco Commotion 68
Master Rallye 48
Monsters Inc. 52
Rally Championship Extreme 74
RIM - Battle Planets 58
Robbo Millenium 80
Serious Sam 2 PL 98
Sid Meier's Sim Golf 45
SnowCross 78
Software Tycoon 64
Solaris 1.0.4 70
Star Wars: Starfighter 94
Starships Unlimited: Divided Galaxy 60
Tropico: Rajska Wyspa 72
Williams F1 Test Driver 66

Świnka

Bierki 101
RollerCoaster Tycoon 100

Sufler

Aliens vs Predator 2 104

Multimedia

Język polski bez stresu 124
Omnia Junior 118
Oskar wyrusza za miasto/Oskar nurkuje w jeziorze 120
W 80 dni dookoła świata 122

Sprzęt

Creative PC-Cam 600 137
Gainward GF3 Ti/550 XP VIVO GS 130
Iiyama AX3817UT 134
Komputer ACT Extreme 2200 128
LiteON CD-ReWriter 32x12x40 133

Media-Tech Play'N'Go Multi-Cam 138
Minolta Dimage S304 136
Newsy Zagraniczne 126
Relisys TE988 134
Sparkle SP7100M4 GF4 MX 440
i Leadtek Winfast AT70V DDR TH 127
Yamaha CRW-70 132
Zoltrix Scorpius 135

Inne

Action Redaction 142
FPP Zone 106
Gamewalker 42
HoMM kącik #5 105
Instrukcja do Fighting Force 13
Instrukcja do Tomb Raider 12
Konkurs Avalon 119
Konkurs CDA 40
Konkurs CDP 111
Konkurs DeAgostini 99
Laureaci konkursu Creative Labs 40
Na Luzie 112
Okładka do Fighting Force 40
Okładka do Tomb Raider 22
Pirackie gry 108
Prenumerata I 40
Test na lamera 116
Topsy 146

INDEKS GIER

Aliens vs Predator 2 104
Bierki 101
Car Tycoon 50
Colobot PL 97
Darkened Skye 84
Deus Ex 2 30
Dracula 2: Ostatnie Sanktuarium 82
End of Twilight 86
Flight Simulator 2002 92
Frank Herbert's Dune 88
Icewind Dale 2 34
Kreed 25
Loch Ness 56
Loco Commotion 68
Lorgaine: The Black Standard 24
Master Rallye 48
Monsters Inc. 52
Pure Power 20
Rally Championship Extreme 74
RIM - Battle Planets 58
Robbo Millenium 80
RollerCoaster Tycoon 100
Serious Sam 2 PL 98
Sid Meier's Sim Golf 45
SnowCross 78
Software Tycoon 64
Solaris 1.0.4 70
Star Wars: Starfighter 94
Starships Unlimited: Divided Galaxy 60
Thing 32
Tropico: Rajska Wyspa 72
Warlords Battlecry 2 36
Warrior King 38
Williams F1 Test Driver 66
Zidane Football Generation 18

Hity numeru

45

Sid Meier's Sim Golf



Sid Meier to jednak klasa sama w sobie.

Czego się nie dotknie, to wychodzi mu co najmniej gra bardzo dobra. Tym razem (dość nietypowo) symulacja klubu golfowego (acz nie tylko, nie tylko).

Doskonała (10/10) gra zręcznościowa na motywach słynnego już filmu. Nas zachwyciła jednak nie tyle grafika tej gry, co jej grywalność.

52



Disney • PIXAR
MONSTERS, INC.
WE SCARE BECAUSE WE CARE

Starships Unlimited: Divided Galaxy

60



Wciągająca i bardzo skomplikowana kosmiczna strategia. Gra nie dla każdego ale ci, którzy się z nią zmierzają, nie będą żałować...

Flight Simulator 2002

92

Tu nie trzeba chyba prezentować tej gry - przynajmniej fanom symulatorów lotu. Im powiemy więc: nadal trzyma klasę!



Reklama

ARD soft
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
Gry
Multimedia
Programy : Użytkowe
Księgowe
Magazynowe
Tel./Fax (+4822) 863 79 56 ; 863 22 59 ; 863 52 79
E-mail: ardssoft@ardsoft.com.pl http://www.ardsoft.com.pl
02-457 Warszawa ; ul. Łopuszańska 117/123

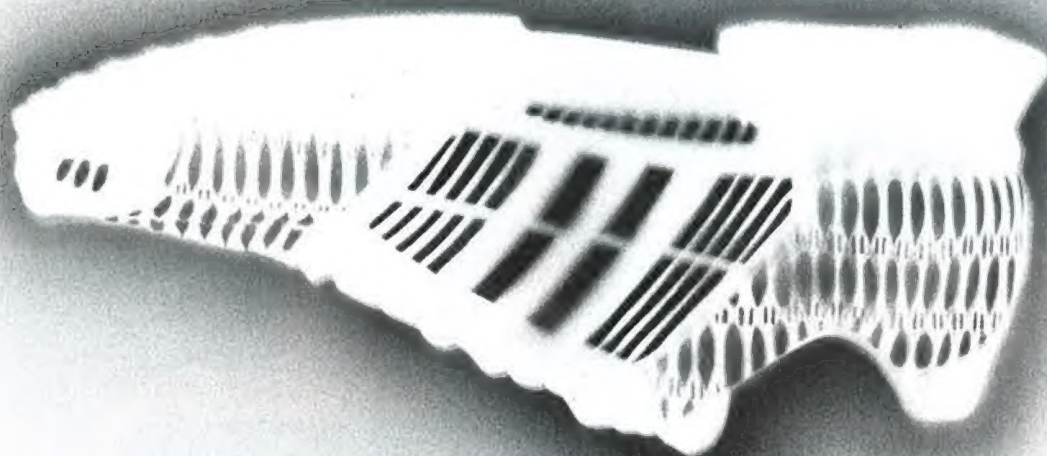
SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

CD Projekt - 2, 3, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, Wirtualny Świat - 16, 17, Idea Centeriel - 5, Adidas - 7, Era GSM - 28, 29, Techland - 41, 71, Lemon Interactive - 47, 49, 51, 61, Topware - 79, Big Star - 81, Monolith - 73, LR Avalon - 85, 87, Inlomedica - 125, Hyper - 117, Timsolt - 91, Tomsolt - 95, Valkiria - 113, Edgard - 123, Action 2 - 127, Lexmark - 131, Multimedia Vision - 133, 135, 137, MSI - 139, EXE - 147, NEC - 148, Action Plus - 63, Click! Phantasy - 77, Kawaii - 22, PC Format - 121

360° WENTYLACJI – POCZUJ CHŁODNY POWIEW

Z KAŻDEJ STRONY, Z GÓRY, Z DOŁU, ZE ŚRODKA I WOKÓŁ.

www.adidas.com/climacool



adidas
FOREVER SPORT



CLIMACOOl

Przypominamy, że:



→ gra/program w pełnej wersji



→ gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich



→ gra wymaga akceleratora do działania

⚠ **Uwaga 1!** Ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest mieć jak największą wolną przestrzeń (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

⚠ **Uwaga 2!** Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem – po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

⚠ **Uwaga 3!** Muzyka w wybranych dem: Mist above sea - autor MiWi.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.).

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

TOMB RAIDER



PEŁNA WERSJA

Czy w ogóle warto coś mówić? Coś przedstawiać, coś zapowiadać... Po prostu – przed wami klasyczna, jedna z najwspanialszych gier w historii. Przed wami najpopularniejsza wirtualna kobieta świata.

Proooooosz paaaafistwaaaa... ooooo... LARAAAAAA... CROOOOFT!!! [burzliwe oklaski!!!]

Przed wami pierwsza klasyczna gra w konwencji TPP. Przed wami GIGA HIT. Przed wami początek wielkiej przygody, początek wielkiej sagi. Pamiętajcie jeszcze tę chwilę, gdy po raz pierwszy powiedzieliście: "Lara... kto? Croft? Hm, a ktoż to?" – czas na powrót do przeszłości!

Oto co o tej grze mówił wiele lat temu recenzent CDA:

"Znajdziecie tu wszystko, co najlepsze: wartką akcję, zagadki logiczne, a nade wszystko przygodę, o jakiej można śnić tylko w najbardziej kolorowych, a może najczarniejszych snach – wszystko zależy od punktu widzenia. (...) Nie trzeba być jasnowidzem, żeby się zorientować, że ten produkt będzie przebojem (...) Przed nami prawdziwy odjazd!"

Krótko i na temat: 4 etapy, 15 leveli. W arsenale pistolety, szotgun, pistolety maszynowe. Na twej drodze: wilki, nietorze, niedźwiedzie, aligatory... raptory i T-Rex?! 5000 klatek animacji Lary. Dynamiczna kamera.



Warto wiedzieć

Pełna (ale anglojęzyczna) wersja instrukcji na dysku z grą w formie .pdf. Program, który odczytuje ten format zapisu danych, znajdziesz w katalogu Data\Now\Acrobat. Na CD z grą znajdziecie też kilka przydatnych patchy.



Tipsy

Chcesz granaty?

Zrób: jeden krok naprzód, jeden wstecz, obróć się dookoła 3 razy i skocz w bok.

Wszelka broń i amunicja:

Krok do przodu, krok wstecz, obróć się dookoła 3 razy, skocz wstecz.

Następny level:

Krok naprzód, krok wstecz, obróć się dookoła 3 razy, skocz naprzód.

Procedent: **Core Design/Eidos**

Gatunek: **TPP**

Wymagania: **P133, 16 MB RAM, Dos/Windows**

Premiera: **12'96**

Recenzja w CDA: **1/98**

Ocena: **wtedy nie dawaliśmy ocen, ale poczytajcie kawałek recenzji... :!**



Typowe problemy

*Nie słyszysz dźwięku!

Ponownie zainstaluj grę, ale skonfiguruj dźwięk ręcznie. Wybierz **NO SOUND CARD**. Potem zaznacz SoundBlaster Pro. 1 skonfiguruj ją tak: Port 220, DMA 1, IRQ 5. To powinno pomóc.

*Jak wyjść z gry?

Naciśnij Escape, potem dolną strzałkę kursora, przewiń ekran, aż ujrzysz opcję **EXIT TO TITLE**, Enter. Wybierz Exit i Enter.

*Pojawia się komunikat w rodzaju: "D:\data\level13a.ph is version 35 (this game code is version 32)".

Wejdź do menu głównego gry i wycisz dźwięk do zera. Poczekaj, aż minie moment, w którym pojawia się ten komunikat, i przywróć dźwięk do poprzedniego poziomu.

*Lara kręci się w kółko!

Wyłącz komputer i odłącz joy/gamepad – gra chyba go nie lubi. :(!

*Komunikat o braku pliku OLEAUT32.DLL:421

Zajrzyj na CD z grą, do katalogu Data\Now\Extras. Uruchom program **AXDIST.EXE**. Zrestartuj komputer i spróbuj jeszcze raz uruchomić grę.

Warlords Battlecry II

Producent: **SSG**

Gatunek: **RTS**

Wymagania: **P2 266, 64 MB RAM, Win**

9x/ME/00/XP, DirectX 8.1

Znakomity RTS (choć pamiętam jeszcze Warlords jako strategię turową...). bez tych wszystkich bajerków 3D itp., ale – tym lepiej. Bo RTS-y znakomicie sprawdzają się przecież w grafice izometrycznej 2D. Demo zajmuje ponad 170 MB i oferuje tutorial oraz dwie misje w trybie skirmish. Warto poczytać dokumentację (zagrać też warto).



Fighting Force

Do wyboru mamy cztery postacie. Każda z nich ma co najmniej 40-50 rozmaitych technik walki. Przy czym nie są to jakieś wydurniane super-walka-kombosy. W FF techniki są realistyczne, a kombosy - naturalnie odrębne dla każdej postaci - kosztują gracza sporo energii (która bynajmniej nie zamiera sama z siebie się regenerować). FF nie jest bynajmniej grą tumielową. Tu mamy do czynienia z "grą drogi". Wędrujemy przez ulice, wnętrza budynków, wagoniki metra, bazy wojskowe, dworce, parki itp. Co więcej, mamy tu możliwość wyboru trasy - co jakiś czas docieramy do "rozstaju dróg" i możemy wybrać, czy np. chcemy iść do Bronxu, czy do parku albo wybrać jedną z wojskowych baz. Niezależnie od wyboru i tak natknijemy się na chmary wrogów. Aż trudno wszystkich wymienić: rozmaite punki i punkowy, miejskie szumowiny, faceci w czerni (taki I to w paru odmianach), goście na harleyach uwielbiający nas taranować, najrozmaitsi komandosi, komandosi, typy z oddziałów antyterrorystycznych, ochroniarze, piloci, panie w skórzanych ciuchach ze stalowymi szponami, technicy, cyborgi z regenerującą się energią itp., itd. A od czasu do czasu dochodzą jeszcze demoniczni bosowie. A dodatkowo np. nadleci helikopter i poczęstuje nas serią z broni pokładowej!

W trybie cooperative możemy walczyć na planszy we dwie osoby przeciwko wspólnemu wrogowi.

PEŁNA WERSJA



Zresztą w jakiej innej grze znajdziecie taki smaczek jak w FF - po potraktowaniu gościa "z byka" facet poleciał parę metrów dalej i huknął plecami w szybę wystawową sklepu, która natychmiast pokryła się mgławicą pęknięć... Czy w jakiegokolwiek innej grze mielibyście szansę na zdemolowanie szturmowego A-10 Warthog i wygrzebanie z jego szczątków pokaznego szybkostrzelnego działka?

Czadowa, odjazdowa, radosna gierka, która zachwyci nie tylko miłośników bijatyk.

Moto Racer 3

Producent: **Delphine soft**
Rodzaj: **wyścigi motocyklowe**
Wymagania: **P366, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x/00/ME/XP, DirectX**

Całkiem niezła jazda na motocyklach - 2 różne miasta, na jednym typowa trasa, w drugim coś jakby tor przeszkód, 34 MB na HDD. O sterowaniu nie ma co gadać - kursory, i po sprawie.

Producent: **Core Design/EIDOS**

Premiera: **12/97**

Recenzja w CDA: **05/98**

Ocena: **9**

Wymagania minimalne: **P133, 16 MB RAM, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, DirectX, CDx4, akcelerator grafiki**



Bicie po gębach, nawet rękami i nogami, może się w końcu znudzić. Twórcy FF robili więc, co mogli, by gracz nie popadł w marazm. Można więc używać przedmiotów: kij baseballowy, bazooskę, nóż, "tulipan" (stłuczona butelka trzymana za szyję), rewolwer, strażacki toporek, fom - to tylko nieliczne przykłady rozmaitych "famigółek". A co powiecie na ciskanie skrzynkami, bagażami, kołami samochodu, silnikiem motocykla czy szermierką za pomocą rury wydechowej tejże maszyny? Dodajmy przy tym, że wrogowie chętnie używają rozmaitych wziętek. Co więcej, aby zdobyć przedmiot, należy wcześniej dokonać większej lub mniejszej demolki. Rozwalamy skrzynie, ściany, bramy, demolujemy samochody, roztrzaskujemy szyby i gablotki wystawowe... Nawet uzupełnienie energii wiąże się (najczęściej) z rozwałką - po kilku kopach w automat z całą wylatuje zeń parę puszek, których zawartość regeneruje nasze nadszarpnięte walką siły (przeciwnicy są na tyle uprzejmi, że póki pijemy, dają nam spokój).



TYLKO U NAS

Starmageddon

Producent: **Lemon Interactive**
Gatunek: **kosmiczny RTS 3D**
Wymagania: **P3 500, 128 MB RAM, Win 98/00, akcelerator**

Polska, i dobra, odpowiedź na Homeworld. Kosmiczny RTS w 3D. Dwie misje + tutorial. Demo zajmuje ok. 90 MB.

UWAGA! Demo gry Starmageddon nie ma żadnego specjalnego instalatora. Wszystko, co należy zrobić, to przegrać pliki do utworzonego uprzednio katalogu na dysku twardym oraz następnie uruchomić plik starmageddon.exe. Generalnie zaleca się uruchamianie dema gry w 32-bitowej głębi kolorów.

UWAGA! Karty graficzne z układem nVidia GeForce mają obsługę Z-buffera w trybie 24 bitów. W takim przypadku zalecam nie wybierać 32 bitów, ponieważ gra może pracować nieprawidłowo.

UWAGA! Nie panikować, gdy pojawi się plansza i minutę albo i dwie NIC się nie dzieje. Komputer "trawi" dane, co trochę (hm) trwa - ale demo uruchomi się - obiecuję.



Producent: **Team 17**
Gatunek: **arcade**
Wymagania: **P366, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 9x/00/ME/XP**

UWAGA! Gra NIE uruchomi SIĘ, jeśli nie masz zainstalowanego DirectX w wersji 8.1 lub wyższej!

Hm - powrót do Robali, ale już w nieco innej konwencji. Trudno mi to określić - ale bliżej tu raczej do jakiejś gry logicznej niż typowego Worms. No ale dla fanów... Do wyboru trzy tryby gry. W Puzzle 4 misje, w Turnamencie jedna - i to ograniczona czasowo. A do tego deathmatch. Jakies 43 MB na HDD.

Klawiszologia?
Kursory i Enter, by strzelać...



Star Wars: Starfighter

Po raz kolejny wracamy do uniwersum Star Wars, by zmierzyć się w kosmicznych pojedynkach myśliczów... Więcej o tej grze znajdziecie w tym numerze CDA, więc powiem tylko, że... no, to ciągle nie jest to, na co czekają prawdziwi fani Gwiazdnej Sag. Ale jeśli popatrzeć na demo jako na ciekawy shooter - może się podobać. 85 MB na HDD.

Producent: **Lucas Arts**
 Gatunek: **arcade/shooter/simulator**
 Wymagania: **P350, 64 MB RAM, DirectX 8.0, akcelerator 16 MB, Win 9x/00/ME/XP**

Klawiszologia

Spacja - lasery
 C - ognia z drugiej broni
 W - dopalacz
 S - hamowanie
 Kursory - sterowanie
 E/R - przechyl
 Q - zoom
 D - automatyczne namierzanie celu
 X - ręczne namierzanie
 ~ - zmiana kamery
 4 - Cover Me
 1 - Report In
 3 - Defend Target
 2 - Attack Target

Die Hard: Nakatomi Plaza

Na filmowy "Die Hard 3" raczej się nie zanosz - no, to mamy choć wersję komputerową. Schemat jest ten sam: znów terroryści w wielkim wieżowcu, znów samotny policjant... i 190 MB na HDD. Można używać m.in. zapalniczkę oraz telefon komórkowy. Dość ciekawą opcją jest wychylanie się zza ścian (po skosie) - nie pamiętam, żeby coś takiego spotkał w innej grze FPP (ale ekspertem od FPP nie jestem...).

UWAGA! Odradzam konfigurowanie myszy - nie wiem czemu, ale wtedy demo głupieje i nie tylko - nie dość, że nie obsługuje WCALE myszy, to jeszcze coś się dzieje z klawiszami. Zatem zostawcie mysz w spokoju - klawisze ustawiajcie, jak chcecie... Przy czym podczas definicji klawiatury NIE WOLNO NAWET poruszyć myszką, gdyż inaczej dany ruch zostanie przypisany temu działaniu myszki. I dopiero będzie. Ale namieszali...



Producent: **Sierra**
 Gatunek: **FPP**
 Wymagania: **P2 440, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 9x/00/ME/XP, DirectX**

Secret Service: In Harm's Way



Producent: **Activision**
 Gatunek: **FPP/TPP/strategia**
 Wymagania: **P2 333, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x/ME/XP, DirectX 8.1**

Wcielasz się w skórę... agentów służb specjalnych, mających za zadanie chronić rozmaite "szychy". To NIE jest shooter! Tu trzeba planować, koordynować poczynania, przewidywać reakcje tłumu, czyli ogólnie rzecz biorąc: MYŚLEĆ. No i strzelać, i owszem, owszem. W demie masz co najmniej jedną misję - 94 MB na HDD. Klawiszologii podawać nie będę - jest dostępna w opcjach konfiguracji, a klawiszy jest na tyle dużo, że nie mam tu na to miejsca. Aha - całkiem niezłe coś tam gra w tle - tzn. klimatycznie...

Tux Racer

Producent: **Sun Spire Studios**
 Gatunek: **arcade**
 Wymagania: **PII 300, 64 MB RAM, akcelerator, Win9x/ME/XP/2K**

Bardzo fajna i sympatyczna gra dla - poniekąd :) - miłośników Linuksa. Sterujemy bowiem pingwinem, który zasuwa na brzuchu po rozmaitych zimowych trasach (swoją drogą, bardzo ładnie zrobionych), zbierając ryby. Jest tu od groma tras treningowych (z możliwością wpływu na pogodę, porę doby itd.) w trybie practice, a - kiedy już to zaliczymy - możemy powalczyć o puchar. 13 MB na HDD. I posłuchajcie muzyki - nic nadzwyczajnego może to nie jest, ale jak pięknie dobrana do klimatu gry. Dla całej rodziny - polecam! Aha - sterowanie: kursory i bodaj spacja, by przyhamować...



Totally Live Boxing

Producent: **Wild Tangent**
 Gatunek: **sportowa**
 Wymagania: **P2-300, 32 MB RAM, Win 9x, akcelerator, DirectX IE 4.0 i wyżej**

Dawno nie było boksu! Zatem - do dzieła - dwóch zawodników w trzech różnych trybach, na 3 poziomach trudności.

Kursory - ciosy
 D - unik
 Shift - blok
 Spacja - kombosy

UWAGA! Gra nie uruchomi się, jeśli nie masz w komputerze Internet Explorera.

Nie liczcie na realizm - to tylko zręcznościówka. Ale instaluje się w dość ciekawy sposób. Gdy tylko próbujesz instalować demo, pojawia się okno IE z logo tej gry. Kliknij je, a po chwili pojawi się menu gry (w trybie okienkowym, ale można grać i w całoekranowym). Dalej wszystko jest już proste...



Colobot PL



Producent: **Epsitec**

Gatunek: **strategia/akcja/programowanie!**

Minimalne wymagania: **P300, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 9x, DirectX**

Gra COLOBOT to połączenie gry strategicznej czasu rzeczywistego z wprowadzeniem do programowania. Jesteś w niej odpowiedzialny za ekspedycję kosmiczną, mając do pomocy jedynie kilka towarzyszących ci robotów. Twoja misja polega na kolejnych próbach badania oraz kolonizacji rozmaitych planet. To demo jakiś czas temu dawaliśmy - teraz jednak jest demo w polskiej wersji. I z tego, co widzę - spolonizowane staranie. 32 MB na HDD, 1 misja bojowa, 5 treningowych. Zalecam przeczytanie readme (po polsku...).



Penguin Puzzle

Producent: **nuclide**

Gatunek: **logiczna**

Wymagania: **P200, 32 MB RAM, Win9x**

I znów pasjonująca gra logiczna. W teorii bardzo proste - należy tak układać te klocki, by tworzyć 4-kostkowe kwadracki. Jednak każde przesunięcie klocka powoduje powstanie kilku innych klocków (a co jakiś czas mamy level bonusowy, w którym musimy usunąć wszystkie klocki z planzsy). I znów - brzmi trywialnie, ale gra się znakomicie. Polecam - całej rodzinie. DO wyboru tutorial i tryb untimed. OK. 25 MB na HDD. Macie 21 dni na zabawę tym demem.



Różności

Autorzy kącika Adventure Zone przepraszają fanów tego działu - z uwagi na perypetie szkolno-rodzinno-zawodowe nie zdążyli dostarczyć na czas najnowszej edycji kącika. Jednak obiecują, że za miesiąc wszystko nie tylko, że wróci do normy, ale nawet będzie lepsze niż dotąd.



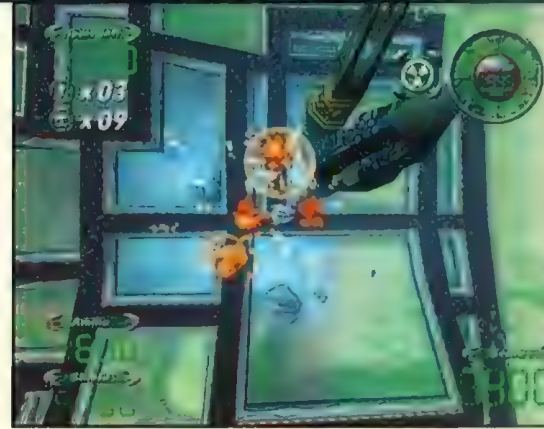
Producent: **Crystal Interactive**

Gatunek: **arcade**

Wymagania: **P11 266, 32 MB RAM, Win9x/ME/NT, wskazany dopalacz**

Grids Of Fury

Nieźła zręcznościówka, w klimatach dawnych gier "automatowych". Zasuujemy po planszy, żeby zebrać 12 elementów (które bynajmniej nie tkwią w miejscu), a życie utrudniają nam pojazdy wroga. Nic coś specjalnie nadzwyczajnego, ale z drugiej strony - to tylko 15 MB na HDD, a smaczek ma...



Kyodai MahJong 16

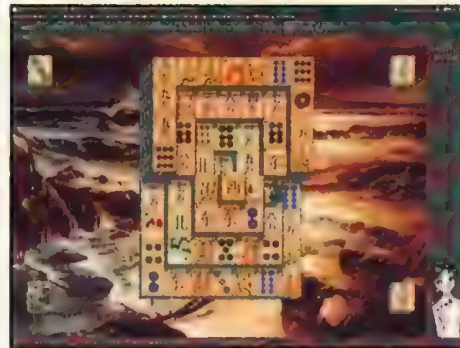


Producent: **R.G. Deberett**

Gatunek: **logiczna**

Wymagania: **P200, 32 MB RAM, wskazany akcelerator, DirectX**

Doskonała gra logiczna - niby coś w stylu domina, ale nie do końca... Urok tego dema to a) ogromne możliwości konfiguracji grafiki i gry (można grać i grać), b) staranna grafika oraz c) m.in. polska wersja językowa. Naprawdę polecam zainstalować ją na HDD - to tylko 8 MB, a kupa zabawy...



BONUS

Action Mag 23
Aktywa Screen Saver
Bonus 1
Bonus 2
CD-A FAQ v2.8
Emu Kouncik nr 9
Esensja
FPP Zone
Komix Zone
RTS Area
Speed Zone
Strefa WWW nr 7
Strefa WWW nr 8
Tawerna RPG
Trailer filmu Avalon

PATCHE

Commandos v1.1
Commandos pod Win2000
Myth v1.3
Orientalne Noce
Rally Trophy v1.01

PROGRAMY

- Windows Media Player 7
- DirectX 8.1 Win98/Me
- DirectX 8.1 WinNT/2000

• **MkS_Vir** - najnowsza wersja demonstracyjna polskiego programu antywirusowego.

• **Detonator Destroyer** - narzędzie przeznaczone do usuwania detonatorów (sterowników do kart nVidia).

• **FruityLoops 3.3.0** - rewelacyjny tracker (program do tworzenia muzyki) o ogromnych możliwościach, a przy tym niezwykle przyjazny użytkownikowi.

• **Winalysis 2.80** - program śledzący wszelkie zmiany zachodzące w systemie i raportujący je użytkownikowi.

• **Disk Space Recovery Wizard 4.25** - program usuwający z systemu niechciane i nieużywane pliki.

Faber Toys 2.3

Spory zestaw narzędzi systemowych ułatwiających konfigurację i optymalizację rozmaitych elementów Windows.

STEROWNIKI

• **3dfx Miniport 1.49** - dzięki tym sterownikom będziesz mógł korzystać z gier i programów napisanych pod OpenGL, na kartach 3dfx. System = Win9x/Me/2000/XP.

• **Via AGP 4.10** - sterowniki interfejsu AGP dla płyt głównych bazujących na układach firmy Via. System = Win9x/Me/2000/XP.

INDEKS DEM

- Colobot PL
- Die Hard: Nakatomi Plaza
- Grids Of Fury
- Kyodai MahJong 16
- Moto Racer 3
- Penguin Puzzle
- Secret Service: In Ham's Way
- Starmageddon
- Star Wars: Starfighter
- Totally Live Boxing
- Tux Racer
- Warlords Battlecry II
- Worms Blast

Fighting Force

Aby zainstalować grę, umieść płytę w napędzie CD-ROM. Po chwili instalacja powinna się rozpocząć automatycznie. Jeśli tak się nie dzieje, uruchom program install.exe, znajdujący się na płycie. Następnie kliknij stosowną ikonkę, umieszczoną pod wizerunkami bohaterów, i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie. Po zakończeniu instalacji program poprosi o ponowne uruchomienie komputera. Przed przystąpieniem do gry powinien uruchomić program konfiguracyjny. W rozwijanym menu start wybierz Programy, a następnie Core Design => Fighting Force => Setup Fighting Force.

Opcje podzielono na dwie grupy. Zakładka Direct3D Settings to ustawienia dotyczące grafiki. Direct Input pozwala na określenie urządzenia sterującego.

Direct Draw Devices i Direct3D Devices

Jeśli w komputerze zainstalowałeś więcej niż jeden akcelerator, możesz tu określić, z jakiego urządzenia będzie korzystał gra.

Full Screen Modes

Tu dokonujesz wyboru: w jakiej rozdzielczości będzie wyświetlany obraz w trybie pełnoekranowym.

Window Size

Określa rozmiar okna (wysokość i szerokość), w jakim wyświetlany jest obraz w trybie okienkowym.

Buffering

Zwiększa jakość i wydajność grafiki - kosztem pamięci akceleratora.

Perspective Correction

Polepsza jakość tekstur widzianych z perspektywy. Opcja może obniżyć płynność grafiki (ale nie na dzisiejszym sprzęcie). :)

Bilinear Filtering

Wyglądanie tekstur. Znacznie poprawia wygląd gry. (Posiadaczom GeForce'a odradzamy użycie Tripple Filtering.)

Run in a window

Po włączeniu tej opcji gra będzie się uruchamiała w trybie okienkowym (gdy opcja nie jest włączona, uruchamia się w trybie pełnoekranowym).

Compensate for low frame rate

Zaznacz tę opcję, jeśli gra działa zbyt wolno.

Fogg

Włącza mgiełkę.

Po dokonaniu zmian w ustawieniach kliknij OK, by zapisać zmiany i zamknąć okno. Możesz teraz uruchomić grę (kliknij Start => Programy => Core Design => Fighting Force => Fighting Force). Aby usunąć grę z komputera, wybierz opcję Uninstall Fighting Force.

UWAGA! Jeśli masz problemy z grafiką - poeksperymentuj z tymi opcjami, powinno pomóc.

Menu Tytułowe

Po uruchomieniu gry pojawi się menu tytułowe. Wyboru dokonuje się tu za pomocą klawisza Enter, powrót do poprzedniego ekranu umożliwia klawisz Backspace. Aby zakończyć grę i powrócić do Windows, wciśnij jednocześnie klawisze Alt i F4.

1 Player

Wybierz, by rozpocząć grę dla jednego gracza.

2 Players

Wybierz, by rozpocząć grę dla dwóch graczy na jednym komputerze.

Options

Wybierz, by skonfigurować następujące parametry:

Difficulty (Easy/Normal/Hard) - po-

ciós pięścią skierowany w przeciwnika stojącego za plecami (w niektórych momentach przytrzymanie powoduje rzut)

Prawy Alt - przytrzymaj, by biec
Insert - dostosowanie kamery do sytuacji

Spacja - skok

P - pauza

Q - zakończenie gry i powrót do menu
Wskazane jest, by grać za pomocą dżoystika lub gamepada.

Poćwicz, próbując rozmaitych kombinacji oraz sekwencji klawiszy. Z pewnością odkryjesz, że w ten sposób możesz wykonywać wiele skutecznych serii ciosów, a nawet ciosy specjalne (np. grając Alaną wciśnij jednocześnie górną i prawy kursor



ziom trudności gry (wybór za pomocą strzałek).

Music Volume - głośność muzyki.

FX Volume - głośność efektów dźwiękowych.

Control Settings - opcje związane ze sterowaniem. Możesz tu przypisać wykonywane przez bohaterów czynności do danych przycisków lub przywrócić ustawienia domyślne (Reset to Defaults).

Hi Scores - lista najlepszych wyników.

2 Player Detection - gdy opcja jest włączona (On), przyciśnięcie w trakcie gry danego klawisza, przeznaczonego dla drugiego gracza, spowoduje rozpoczęcie rozgrywki dla dwóch graczy.

Jeśli wybrałeś rozpoczęcie gry, pojawi się ekran wyboru bohatera. Za pomocą strzałek skieruj kamerę na postać i potwierdź wybór (Enter). Zacznie się właściwa rozgrywka.

Sterowanie:

Dla pierwszego gracza, z ustawieniami domyślnymi:

Kursory - poruszanie się

Prawy Ctrl - cios pięścią, pałą, ew. strzałą z broni palnej. Przytrzymaj, aby podnieść przedmiot

Prawy Shift - kopniak, rzucenie aktualnie trzymaną bronią

ych przygotować na nadejście apokalipsy. Nie lekceważcie tego człowieka. Zeng jest niezmiernie inteligentny i szalenie dobry w tym, co robi. Nastawia się na osiągnięcie danego celu i zwykle nie spocznie, zanim nie dopnie swego. Ni miej, ni więcej. Nadszedł czas końca milenium i zrozpaczony doktor Zeng przekonał się, że nie nastąpiło nic, co wskazywałoby na zapowiadany kataklizm. Wściekły, otoczony przez skandujących zwolenników, zmuszony był przyznać, iż coś poszło nie tak, jak to przewidywał. Na szczęście miał już plan przygotowany na taką ewentualność... Teraz jest zdeterminowany, by wywołać apokalipsę. Wymusić ją i za wszelką cenę doprowadzić do skutku, poprawić nieudane zagranie stwórcy... Najgorsze jest to, że Zeng jest jednym z niewielu ludzi na naszej planecie, którzy rzeczywiście mogą tego dokonać. Jest przekonany, że to jego nowa misja - zniszczyć świat. Przy użyciu śmiertelności broni chemicznej i biologicznej, dysponując wsparciem zajmujących wysokie stanowiska wyznawców oraz działającej w podziemiu siatki konspiracyjnej, to w zasadzie nic trudnego. Na szczęście jeden z asystentów doktora Zenga, Snapper, nie mogąc już dłużej patrzeć na poczynania szefa, decyduje się zadzwonić po pomoc do starej przyjaciółki. Rozmowa ta daje początek działalności jednej z najbardziej nieobliczalnych drużyn, jakie kiedykolwiek stąpały po ziemi...

Bohaterowie

Mace Daniels

Wiek: 21

Wzrost: 5,7

Waga: 126 lbs

Włosy: brunetka

Oczy: zielone

Wymiary: 38-22-39 (anoreksja rules!)

IQ: 200

Ostra babka - nie ma co! Z taką lepiej nie zaczynać, bo można w najlepszym razie skończyć z podbitym okiem czy obitymi ja... Mniejsza o to. Mace jest prywatnym detektywem, więc doskonale porusza się po przestępczym półświatku. Biegiem we wschodnich sztuwach walki pozwoliła wyjść cało z jednej opresji. Równie piękna co niebezpieczna. Kiedy Snapper zadzwonił do niej, zdradzając zamiary doktora Zenga, początkowo nie mogła uwierzyć w to, co usłyszała. Szybko jednak pozbyła się i postanowiła przystąpić do działania, lecz to nie na szalonym naukowcu skupiła całą swoją uwagę...

Specjal: wciśnij jednocześnie [I] i spację

Hawk Manson

Wiek: 26

Wzrost: 6,2

Waga: 196 lbs

Oczy: niebieskie

Włosy: blond

Biceps: 36"

oraz Shift i Spację. Inny cios specjalny uzyskasz, wciskając jednocześnie Ctrl i spację). Bądź jednak ostrożny i nie nadużywaj ciosów specjalnych (np. gdy atakuje tylko jeden przeciwnik), gdyż powodują one ubytek energii także u twojego bohatera.

Wprowadzenie

Miejsce: ziemia

Czas: początek nowego tysiąclecia

Od końca ubiegłego milenium minęło zaledwie kilka lat, lecz doktor Dex Zeng wciąż jest wściekły. Zeng jest znanym naukowcem oraz profesorem teologii. Do niedawna był też wysoko postawionym rządowym agentem, utrzymującym kontakty z nowojorskim światem przestępczym. Przede wszystkim zaś był człowiekiem głęboko wierzącym... Wierzącym w to, że wraz z rokiem dwutysięcznym nadejdzie nieuchronny koniec świata. Wydarzenia poprzedzające koniec dwudziestego wieku utwierdziły Zenga w przekonaniu o zbliżającym się Armagedonie. W każdym razie - zdaniem doktora - wskazywały na to wszelkie znaki na niebie i ziemi. Jego wiara była tak niezachwiana, że zorganizował wśród swoich podwładnych ruch religijny mają-

Kłata: 48"
Karczycho: 20"
IQ: 187

Fiu! Fiu! Inteligencja idzie w parze z tężyzną fizyczną. Dawniej Hawk chętnie angażował się w szeroko pojętą walkę ze społeczną niesprawiedliwością i stawał w obronie pokrzywdzonych. Potem zrozumiał, że na tym świecie idealści wachają kwiatki od spodu - i zaprzestał walki z całym światem. W przeszłości Hawk i Mace spotkali się już kilkakrotnie. Za każdym razem Manson był pod wrażeniem umiejętności i seksowności pani detektyw. Nic dziwnego zatem, że gdy ta zgłosiła się do niego z prośbą o pomoc w sprawie Dr Zenga, Hawk nie dał się długo przekonywać. Nie da się ukryć, że między nimi iskrzy... Oboje są jednak zbyt uparci i zawzięci, by to przyznać.

Specjal: wciśnij jednocześnie Ctrl i spację.



Ben (SMASHER) Jackson
Wiek: 29
Wzrost: 6,4
Waga: 260 lbs
Oczy: piwne
Włosy: brązowe
Biceps: 48"
Kłata: 60"
Karczycho: 26"
IQ: 106

Chłop jak dąb, choć intelekt nie jest jego mocną stroną. Łatwo wpada w złość, a wtedy demoluje wszystko dokoła i prawie nic nie jest w stanie go powstrzymać... Prawie, bo od dłuższego czasu wolność skutecznie ograniczały mu więzienne mury. Ben odsiadywał wielokrotne dożywocie, gdy Hawk przekupił skorumpowanego naczelnika i wyciągnął przyjaciela z klatki. Teraz dwaj kompani znów walczą ramię w ramię.

Specjal: w biegu wciśnij Ctrl.

Alana McKendrick
Wiek: 17
Wzrost: 5,5
Waga: 108 lbs
Włosy: blond
Oczy: niebieskie
Wymiary: 28-20-28
IQ: 240

Tancerka Rave. Za dnia pilnie się uczy i odsypia spędzone na parkiecie noce. Semestr właśnie dobiega końca i Alana ma nadzieję na szalone wakacje. Swe go czasu Alana o mało co nie padła ofiarą narkotyków Dr Zenga - i pragnie teraz położyć kres jego niecnym postępkom. Odkryliśmy, że tak naprawdę Alana jest nieślubną córką Dr Zenga. Do wystąpienia przeciwko ojcu skłania ją nie żądza zemsty, lecz chęć oszczędzenia innym losu, jaki o mały włos i ją by spotkał. Młody wiek Alany sprawił, że Mace długo zastanawiała się, zanim wtajemniczyła ją w całą sprawę.

Specjal: wciśnij jednocześnie / i Shift.

Doctor Zeng
Wiek: nieznany
Wzrost: 6,3
Waga: 200 lbs
Oczy: szare
Włosy: brak danych
IQ: 300++

Szef wielkiej przestępczej organizacji, którego imię ostatnio pojawia się na ustach wszystkich. Zeng marzy o tym, by zniszczyć świat, a przynajmniej ten, jakim go pojmujemy. Jednak co porabia teraz - nie wiadomo... Z pewnością przygotował się już na atak naszych bohaterów, nie skąpiąc przy tym swoich niecných sztuczek.

Porada końcowa...

Nie oszukujmy się - to nie jest gra, przy której przemęcycie szare komórki... Trzeba po prostu systematycznie bmać do przodu, lejąc jak popadnie wszystkich i wszystko po drodze. Rozwalajcie napotkane pojazdy, sprzęty i urządzenia, gdyż mogą kryć w użyteczną broń oraz przedmioty. I tak np. rozwalone automaty z napojami - puszki z napojem, po którego wypiciu podnosi się stan zdrowia. Wewnątrz skrzyń często znajdują się apteczki. Gaśnice i ciężkie przedmioty aż proszą, by młotać nimi we wroga. Zresztą jeśli widzieliście kiedyś film akcji kategorii B - i wzywać, to już będziecie wiedzieli, co robić. :)))

I to by było na tyle... Miłego miłocenia.

Świata zagrożają

CZERWONI I TERRORYŚCI

SZUKAJ
W KIOSKACH
W MARCU

tylko ty

MOŻESZ ICH POWSTRZYMAĆ

W najnowszym numerze magazynu Action Plus pełna wersja gry **Enemy Engaged: Comanche vs. Hukom**, najlepszego symulatora helikoptera bojowego dostępnego na komputery PC. Gra obejmuje konflikty zbrojne w północnej Afryce, Arabii Saudyjskiej oraz na Dalekim Wschodzie, umożliwia objęcie kontroli nad nowoczesnymi helikopterami bojowymi RAH-66 Comanche i KA-52 Hukom.

Ponadto w numerze:

Recenzje Heroes Of Might & Magic IV, Command & Conquer Renegade, Star Wars: Starfighter, Warlords Battlecry II, Capitalism II

Opis przejęcia gry Dracula II

Plakaty Baldur's Gate: Dark Alliance, Star Wars: Starfighter.

Action
PLUS
www.actionplus.com.pl

Vivendi Universal Games

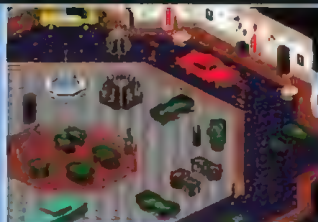


SWAT: Urban Justice



Kolejna część taktycznego shootera, który podbił serca graczy na całym świecie. Tym razem przyjdzie nam eliminować terrorystów w Los Angeles w roku 2006 - 225 rocznicę założenia miasta. O ile w poprzedniej części gry najczęściej wyrywaliśmy przez oddział SWAT chwastami byli terroryści, tak tym razem będą to głównie członkowie gangów - wytatuowani z wielkimi obrzynami. Autorzy gry obiecują 16 misji, znacznie ulepszoną AI postaci, nowy engine (Takedown), edytor misji i rozbudowany tryb multiplayer, w którym będziemy mogli się również wcielić w przestępcę. Premiera - wrzesień 2002.

Hoyle Casino Empire



Gra, która umożliwia objęcie kontroli nad kasynem w Las Vegas - z wszystkimi świadczeniami, panienkami i wielką kasą. Grę podzielono na kolejne rozdziały-etapy, każdy z inną fabułą oraz zadaniami do wykonania. Zabawa z Hoyle Casino Empire będzie przypominała inne gry ekonomiczne, ale możliwość wzięcia udziału w grach hazardowych znacznie wzbogaci rozgrywkę. Premiera - jesień 2002.



T-Moon

Pod koniec lutego w Paryżu odbyła się prezentacja - szumnie nazwana First Annual Game Faire - najnowszych gier znajdujących się w ofercie firmy Vivendi Universal Games, która poza swoimi produktami zajmuje się także grami produkowanymi przez takie studia developerskie, jak m.in. Sierra czy Blizzard.

Impreza odbyła się w niezwykle malowniczym zameczku Mery-sur-Oise pod Paryżem, w którego wiekowych ścianach rozstawiano stanowiska z PC-tami i konsolami (Xbox, PlayStation 2, GameBoy Advance). Jak widać, organizatorzy imprezy zadbali o zaproszonych z całego świata przedstawicieli prasy komputerowej i aż się obawiam, że w ten sposób zamierzali zamydląć dziennikarzom oczy, nie pokazując jednocześnie nic ciekawego. Na szczęście tak nie było i choć duża część prezentowanych tytułów znajdowała się dopiero we wczesnej fazie realizacji (nie więcej niż 40-50% ukończonych prac), praktycznie każda prezentowana gra już na obecnym etapie zapowiada się na wielki hit. Oto najciekawsze produkcje, jakie można było podziwiać na First Annual Game Faire.

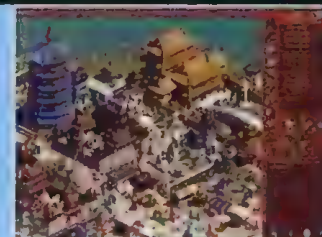
Counter-Strike Condition Zero



Wielokrotnie nagradzany, multiplayerowy dodatek do Half-Life'a doczekał się edycji wzbogaconej o tryb dla jednego gracza. Fabuła gry poprowadzi nas przez sześć różnych obszarów opanowanych przez terrorystów, oferując trzy różne tryby gry dla jednego gracza i dodatkowe rozszerzenia do gry dla wielu osób. Gra będzie shooterem z uproszczonymi opcjami taktycznego dowodzenia grupą. Graficzna realizacja efektów działania broni wzbudziła okrzyki zachwytu u reprezentantów prasy japońskiej, którzy ekscytowali się tak tylko przy World Of Warcraft, Premiera - drugi kwartał 2002.



Emperor: Rise Of The Middle Kingdoms



Najnowsza pozycja z niezwykle popularnej serii City Building (Caesar III, Zeus, Faraon) tym razem przenosi nas do Chin. Autorzy postarali się, by gra różniła się od poprzedniczek - poza przepiękną grafiką oraz zmienionym interfejsem otrzymamy także - po raz pierwszy w serii - tryb multiplayer, zmieniające się okresy historyczne (co będzie wpływać na wygląd domków, dostępne budowle itd.) oraz bardzo rozbudowane opcje dyplomacji i handlu.





Poza grami na PC, Vivendi zaprezentowało również mnóstwo świetnych tytułów konsolowych. Najciekawsze to Bruce Lee: The Quest Of The Dragon (Xbox). Die Hard Vendetta (GameCube), Crash Bandicoot na GBA, Spyro The Dragon na PS2 oraz Fellowship Of The Ring (Xbox), uproszczony RPG wyławowany akcją po brzegi, i Hobbit (GC).



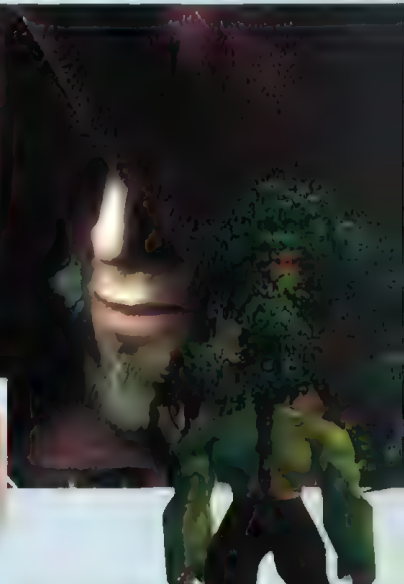
The Thing



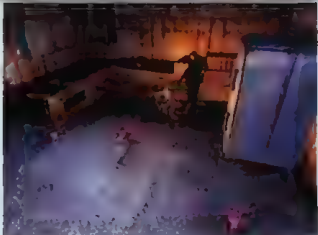
No One Lives Forever 2



Warcraft III



World Of Warcraft



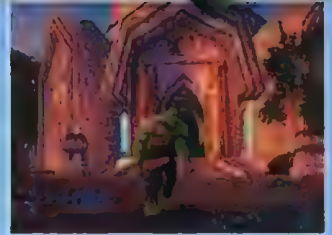
Doskonała gra przygodowo zręcznościowa, bazująca na kultowym obrazie Johna Carpentera "The Thing" (Rzecz). To, co widzieliśmy, pozwala oczekiwać naprawdę mocnego tytułu, który na długo zawładnie wyobraźnią graczy. W tym numerze CD-Action znajdziecie jego dłuższą zapowiedź - polecam! Premiera - trzeci kwartał 2002.



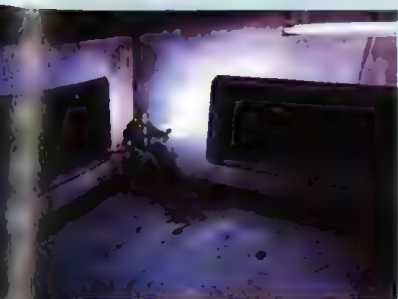
Cate Archer powraca - i tym razem wygląda jeszcze lepiej niż w pierwszej części gry, a wszystko to zasługa nowego engine'u LithTech Jupiter, który napędza nową odsłonę przygód uroczej agentki organizacji H.A.R.M. W grze postawiono większy nacisk na skradanie się niż walkę, a w pełni interaktywne otoczenie da Cate wiele możliwości do kamuflowania własnych działań. Warto również podkreślić, że sztuczna inteligencja przeciwników uległa znacznym poprawkom - teraz mogą oni np. przerwać załadunek ciężarówki, by napić się kawy czy chwilę odpocząć (!!!). Premiera - trzeci kwartał 2002.



Od dawna zapowiadany, od dawna przesuwany Warcraft III zdaje się w końcu zbliżać do ostatecznej daty premiery. W Paryżu mieliśmy okazję obejrzeć w pełni działający, i jeden, scenariusz z gry - i przyznać trzeba, że jakością grafiki, designem jednostek oraz grywalnością Warcraft III może spokojnie konkurować z innymi RTS-ami na rynku. W chwili obecnej pod względem graficznym pozycja ta bardzo przypomina Battle Realms; natomiast oferuje bardziej złożony sposób prowadzenia rozgrywki i wykorzystania jednostek każdej z czterech ras (orki, ludzie, elfy nocy i nieumarli). Szczególnie rozbawiła mnie jedna z jednostek orków, w elka bestia, która zjada oddziały przeciwnika, powoli trawiąc je (odbierając energię) w żołądku. Jedyny sposób na uratowanie takiej jednostki, to zabicie potwora, który ją ze smakiem schrupał. Takich nietypowych pomysłów jest w Warcraftie III dużo - i to one mogą zadecydować o jego popularności. Premiera - drugi kwartał 2002.



MMORPG osadzony w świecie Warcraft coraz szybciej nabiera kształtów. To, co zaprezentowano w Paryżu, zachwycało przede wszystkim piękną, nawiązującą do filmów rysunkową grafiką i designem gry. Fabuła gry rozpocznie się w cztery lata po wydarzeniach przedstawionych w Warcraft III (a więc pojawiają się elfy i nieumarli), ale nie wiadomo jeszcze dokładnie, jakie rasy będą dostępne dla graczy. W Polsce popularność tego typu gier pewnie nigdy nie będzie taka jak na zachodzie, ale jeśli będziecie chcieli rozpocząć przygodę z MMORPG-ami, warto poczeekać właśnie na World Of Warcraft. Premiera - trzeci kwartał 2002.



UWAGA! NASZE CENY SPADAJĄ!



Baldur's Gate II to kontynuacja najlepszej gry RPG. W ogromnym świecie Forgotten Realms spotkasz wielu znanych z książek bohaterów, znajdziesz nowe rodzaje broni i poznasz nowe czary. Gra w angielskiej wersji językowej.

29⁹⁰

BALDUR'S GATE II - wersja angielska



Gra rozwijająca ideę słynnych osadników (The Settlers). Kierujesz jedną z trzech nacji, każda z nich wymaga innej strategii rozgrywki. Kupując Alien Nations II otrzymasz gratis pełną polską wersję pierwszej części gry Alien Nations.

59⁹⁰

ALIEN NATIONS II - ALIEN NATIONS I



Zestaw zawiera gry:
• Aztec
• Egipt
• Faust
• Ring
• Pompei
• Wehikuł Czasu

Razem 15 płyt CD. Wszystkie gry w polskich wersjach językowych.

59⁹⁰

ZESTAW GIER PRZYGODOWYCH

SUPER PROMOCJE WIRTUALNEGO ŚWIATA - KWIECIEŃ

SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA



94⁹⁰

WARRIOR KINGS



94⁹⁰

GOthic



94⁹⁰

WIZARDRY 8



119⁹⁰

MEDAL OF HONOR



124⁹⁰

COMMAND & CONQUER RENEGADE

Kupując jeden z produktów ze Specjalnej Oferty Wirtualnego Świata otrzymasz jedną z trzech fantastycznych gier: TRAFFIC GIANT GOLD PL, GIANTS: OBYWATEL KABUTO PL lub ORIGINAL WAR PL GRATIS!



25⁹⁰

HEROES OF MIGHT & MAGIC III



28⁹⁰

GORASUL



28⁹⁰

ŚWINIE



28⁹⁰

CAR TYCOON



44⁹⁰

LONGEST JOURNEY



48⁹⁰

STARSCRAFT + BROODWAR



49⁹⁰

KNIGHTS & MERCHANTS



74⁹⁰

KRZYŻACY



75⁹⁰

SIMS



76⁹⁰

ILLUSION



94⁹⁰

GHOST RECON



94⁹⁰

TWIERDZA



94⁹⁰

POOL OF RADIANCE



94⁹⁰

MAFIA



119⁹⁰

HARRY POTTER



124⁹⁰

SALT LAKE CITY



75⁹⁰

MOTORACE 3



138⁹⁰

CIVILIZATION III

CO ZYSKAJESZ KUPUJĄC U NAS

- Koszty wysyłki już od 7,90 zł. (3-7 dni)
- Dostawa na drugi dzień – dopłata tylko 7 złotych. Razem 14,90 zł.
- Bezpieczeństwo – płacisz dopiero przy odbiorze przesyłki.
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Fachowa obsługa i zawsze rzetelne informacje.
- Ceny zawierają podatek VAT.

KSIĄŻKI



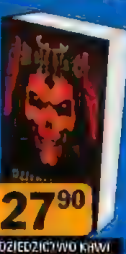
22⁹⁰

KRUCJATA WROTA



28⁹⁰

DZIEŃ SMOKA



27⁹⁰

DZIEDZICZYWO KŁWI



38⁹⁰

WŁADCA PIERŚCIENI tom 1-4

JUŻ W SPRZEDAŻY PRZENOŚNE KONSOLE

GAME BOY COLOR

GAME BOY ADVANCE

GRY KARCIAŃE I RPG



35⁹⁰

MAGIC THE GATHERING 7 ED.
2 talie po 30 kart, kolorowa instrukcja 112 stron.



45⁹⁰

LORDS OF THE RING
Zestaw podstawowy zawiera: 63 karty (50 stałych i 3 rzadki karty), 1000 losów, instrukcje do gry w języku angielskim i w języku polskim.



48⁹⁰

NOWOŚĆ! GRA KARCIAŃA „HARRY POTTER”
ZESTAW PODSTAWOWY
Zestaw zawiera dwie talie, każda po 41 kart.

ZADZWOŃ I ZAMÓW : (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDŹ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.VIRTUALNY.COM



w i r t u a l n y

świat

(0^{PREFIX} 22) 519 69 69

Pracujemy: **poniedziałek - piątek: 8⁰⁰ - 18⁰⁰,**
w soboty: 10⁰⁰ - 14⁰⁰

**PRZED
PREMIERĄ**

CI

KOMPUTER

WYBRANE
GRY

WYBRANE
GRY

WYBRANE
GRY

WYBRANE
GRY

W tym dziale prezentujemy wielkie hity, których polskie premiery odbędą się w ciągu najbliższych miesięcy. Jednak już dziś możesz zarezerwować egzemplarz dla siebie! Dzięki temu zyskasz pewność, że otrzymasz grę jako jeden z pierwszych w kraju. Co więcej, wraz z wybranym tytułem dostaniesz wspaniały prezent (informacje poniżej, przy każdej grze). Pamiętaj jednak - aby go otrzymać, musisz zamówić tytuł przed polską premierą - najlepiej już dziś.

WARCRAFT III



Trzecia odsłona doskonałej serii gier RTS Warcraft. Gracze będą walczyć w całkowicie interaktywnym świecie, w którym znajdują się: wędrujące potwory, neutralne miasta, twierdze czy świątynie. Gracz będzie mógł wybierać spośród czterech różnych ras: Orków, Ludzi, Nieumarłych i Ciemnych Elfów, z których każda dysponuje własnymi unikalnymi jednostkami, technikami wojennymi i magicznymi właściwościami.

PREMIERA: CZERWIEC 2002



Zamawiając przed premierą grę **Warcraft III** otrzymasz **GRATIS** **SACRIFICE PL (3CD)**

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV



Przygoda rozpocznie się od zniszczenia zdezelowanego, starego świata z Heroosów III, a zakończy na zbudowaniu od podstaw nowego, doskonałego tylko z pozoru, świata o nazwie Axeoth. Rozwój krainy postępuje będzie, w zależności od wybranej kampanii, w stronę dobra lub zła. W Heroes of Might and Magic IV znajdziemy siedem rozwiniętych kampanii, w tym nowość - miasto Przytułek, dwadzieścia pięć map do osobnych potyczek, niezwiązanych z fabułą, lub do trybu multiplayer. Do gry Heroes IV dołączono także gry Heroes of Might and Magic I i II GRATIS!

PREMIERA: 29 MARZEC 2002



Zamawiając przed premierą grę **Heroes of Might and Magic IV** otrzymasz **GRATIS** grę **BATTLE ISLE** + **INCUBATION PL**

CAPITALISM 2



W Capitalism II gracz przejmuje kontrolę nad niewielkimi przedsiębiorstwami i stara się przekształcić je w ekonomiczne imperium. Na jego barki spadają decyzje dotyczące zatrudnienia, zakupów, promocji, wynajmu itp.

94⁹⁰

PREMIERA: KWIECIEŃ 2002

Zamawiając przed premierą grę **Capitalism 2** otrzymasz **GRATIS** grę **TRAFFIC GIANT GOLD PL**



GTA 3



Znakomita a jednocześnie mocno kontrowersyjna trzecia część znakomitej serii gier akcji Grand Theft Auto. Tym razem przenosisz się w trzeci wymiar przestępczego półświata Liberty City.

94⁹⁰

PREMIERA: KWIECIEŃ 2002

Zamawiając przed premierą grę **GTA 3** otrzymasz **GRATIS** grę **DEVIL INSIDE PL**



SIMS WAKACJE

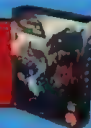


The Sims Wakacje pozwolą Simsom na urlop i wypoczynek, zarówno na pięknej egzotycznej plaży jak i ośnieżonych górskich stokach. Oprócz tego w „Wakacjach” znajdziemy całą masę nowych gadżetów dla naszych Simsów.

74⁹⁰

PREMIERA: KWIECIEŃ 2002

Zamawiając przed premierą grę **Sims Wakacje** otrzymasz **GRATIS** grę **GIANTS PL**



NAJTAŃSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

www.wirtualny.com

Na naszej stronie internetowej poza pełną ofertą Wirtualnego Świata znajdziesz wiele ciekawych wiadomości, plików, grafik i patchy do wszystkich gier. Ponadto składając zamówienie u nas otrzymujesz swoje ulubione gry taniej. W naszych KONKURSACH możesz wygrać ciekawe i oryginalne nagrody. W AUKCJACH zdobyć „białe kruki” ze świata gier.

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ Sp. z o.o.

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301, fax: (0-22) 519 69 70 Warszawa e-mail: wirtualny@wirtualny.com

Zastrzegamy sobie prawo do zmiany cen lub terminów realizacji zamówień wynikających ze zmian w planach wydawniczych dystrybutorów.

NEWSY

• Nowa z Indyem Jonesem!

Nowa w tytule co naturalnie nowa gra z Henrym (Junior) "Indiana" Jonesem w roli głównej! W ten właśnie sposób właściciel praw do postaci - LucasFilm i jego galę "interaktywna" LucasArts, spełnia obietnicę wskrzeszenia serii w pamiętającej jeszcze czasy 286. Nie próbuje jednak wcale samodzielnie podjąć zadania sprośzenia oczekiwaniom graczy, zdając się na talent i wyczucie The Collective, twórców m.in. Star Trek: Deep Space Nine/The Fallen. I choć nie ujawniono żadnych szczegółów, wnioskując z tego, że Collective zaangażowana jest w tworzenie Xboxowej adaptacji serialu "Buffy the Vampire Slayer", a nowy Indy wykorzystywać ma ten sam engine, możemy chyba spodziewać się bardziej action niż adventure... Tak czy inaczej jednak nowego Indego ujrzemy jeszcze w tym roku!

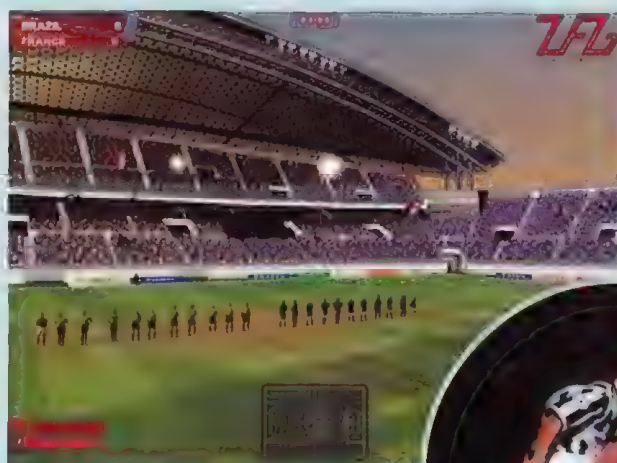
• MW4 - kolejne dodatki

Microsoft bardzo poważnie traktuje miłośników ogromnych humanoidalnych (w większości przypadków) machin bojowych zwanych Mechami. W zaledwie kilka miesięcy po niezłym MechWarrior IV: Vengeance i jego oficjalnym ruszeniu - Black Knight, przygotowuje premierę aż dwóch kolejnych jak dotąd nienazwanych formalnie dodatków! Pierwszy z nich koncentrować ma na sprzęcie Stry Wewnętrznej, wprowadzając w świat MW4, m.in. Heavy Gauss Rifle czy IFF Jammer (urządzenie zakłócające pracę systemu rozpoznawania "swoi-wróg") oraz co cieszy najbardziej, cztery nowe Mechy! Na temat tego drugiego, przybliżającego rzeczywistość klanów ("Die, clanner!") wiemy mało z tendencją do nic, jednak na stronie oficjalnej MW4 można znaleźć ankietę, w której prosi się fanów Ery Zmierzchu o wybór kolejnych Mechów do następnych dodatków (z ostatniej chwili, w głosowaniu zwyciężył mój osobisty faworyt - Zous, a więc nadawanie godny kawał stali!).

Twórcą ma być znany z Miejsce i współpracujący ściśle z FASA Interactive Cyberlore. Ich premiera zaś - jeszcze przed wakacjami.

• SoF2 opóźniony, ale...

I już byliśmy w ogniku, już wisaliśmy się z gaską... A tu niespodziewanie możemy manifestację obecności snajpera w RTCW spaść na nas wieść, że Soldier of Fortune 2: The Double Helix, sequel najkrwawszego chyba jak dotąd first-person shootera, nie pojawi się jak planowano w lutym i że możemy oczekiwać go najwcześniej w miesiącach wakacyjnych, a więc być może nawet dopiero w sierpniu. Powoduj innego jak konieczność przeprowadzenia szczególnych testów twórcy gry (Reaven/Activision) nie po-



Zidane Football Generation

■ Campari aka Martini

Sama gwiazda futbolu wiosny nie czyni, o czym mieliśmy okazję przekonać się wielokrotnie, na przykładzie choćby Michasia Owena. Chyba wszyscy pamiętamy to wyczekiwanie na GRĘ Z MICHAIELEM OWENEM - WIELKIM PIKARZEM - w roli głównej. Jak się później okazało, gra nie była warta najmniejszego zachodu, a na giełdzie piraci wręcz musieli do niej dopłacać. -) Naturalnie Zizou jest stokroć bardziej popularny od Owena, jednak jestem pewien, że Trecision nie wywinie nam żadnego numeru i wypuści na rynek przynajmniej coś lepszego niż ww. pozycję.

Zacznijmy od grafiki, która wydaje się najmocniejszym punktem ZFG. Przyjrzyjcie się uważnie screenom. Widzicie wszystkie detale? Zwróćcie uwagę na ostrość fotek. Ciekawe, jaką minę wywołały na twarzach speców z EA Sports. Po prostu nie mogłem uwierzyć, że koleś od PG1 potrafił zrobić coś takiego! Qrczak, jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki... Chłopaki musieli się wybrać na jakiś obóz dla grafików - "Programowanie w tydzień", albo co? Wszak Zidane... w ogóle nie przypomina ich marniuchnych produkcji. Oby tylko engine się nie posypał...

Zidane Football Generation ukaże się w czerwcu, tak więc - jak nietrudno się domyślić - autorzy postawili głównie na tryb Mistrzostw Świata. Prawdopodobnie zostanie on udostępniony wraz z eliminacjami do MŚ. Turniej ma być wyjątkowo dobrze odwzorowany - i nie chodzi tutaj o drobiazgowo rozmieszczenie w tabelach drużyn, aktualne składy itd., lecz o emocje towarzyszące zmaganiom na murawie.

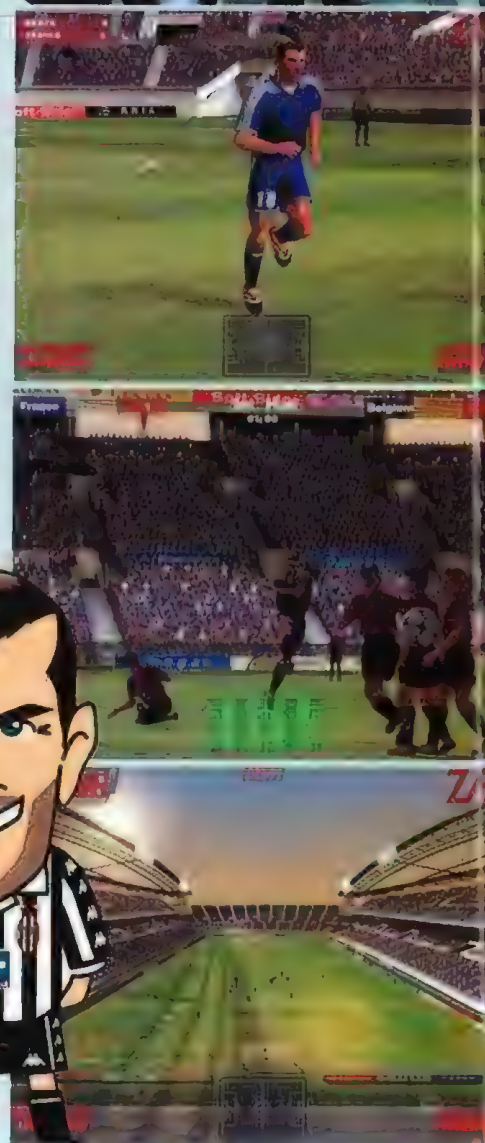
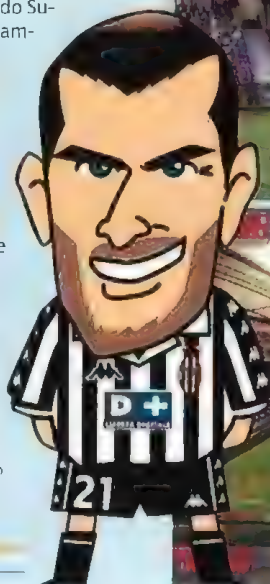
W grze zobaczymy najśłynniejsze facjaty, należące do zdzierających kupę mamony biegiem za kawałkiem skóry, facetów, w tym ofkoz szczególnie zrobionego Zidane'a, obecnie grającego dla "Królewskich" (legendarny Real Madryt).

Dotarliśmy do muzyki. Trecision trudno będzie przebić fachmanów z EA, którzy corocznie wywalają spore kwoty, by zakupić najnowsze kawałki (przypominam, że dla FIFy grali już m.in. Chumbawumba, Robbie Williams, Gorillaz, Blur oraz Fatboy Slim). Niemniej jednak Trecision nie zamierza się poddać, czego najlepszym dowodem było za trudnienie niejakiego Nicola Tomljanovicha, mogącego pochwalić się ścieżką dźwiękową do Superbike World Championship.

Od siebie dodam tylko, że jestem niezmiernie ciekaw, jak tym razem poradzą sobie panowie z Trecision - wszak wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, iż wreszcie wzięli się do roboty i realizują projekt w miarę profesjonalnie. Do zobaczenia na meczu otwarcia!

① Trecision

■ Producent: Cryo/Manta



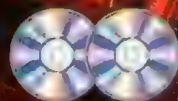
W SPRZEDAŻY OD 17 KWIETNIA!

PANZER ELITE

EDYCJA SPECJALNA



2CD



29⁹⁹

PL

Panzer Elite
Edycja Specjalna
to przyjazny w obsłudze
symulator czołgu, w którym
możesz wziąć udział w największych
bitwach II Wojny Światowej. Ustawiając
opcje w menu startowym, Panzer Elite może
stać się albo prostą strzelanką z czołgiem w roli
głównej albo bardzo realistycznym symulatorem działania
bronii pancerniej na froncie zachodnim w II wojnie światowej.

ZNAKOMITY SYMULATOR CZOŁGU NA 2 PŁYTACH CD ZA JEDYNE 29,99 ZŁ



www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W PL I GD
CDPROJEKT



Copyright 2001 JoWood
Productions Software AG.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

NEWSY

dali. Aby jednak zrekompensować choć w części straty moralne, wynikające z rozczarowania, poinformowano, że zapowiadany jako rewelacja botmatcha "kreator misji" będzie w stanie generować także misje multiplayerowe! Narzędzie to pozwalające generować teren i umieszczać na nim obiekty, włącznie ze składowymi "z klocków" budynkami, wyposażone będzie w prosty edytor skryptów, dzięki któremu można będzie zdefiniować wymagany typ gry, styl mapy, a nawet warunki systemu wynagradzania graczy za określone osiągnięcia! Jednocześnie ujawniono, w jaki sposób miałyby być wydawane zdobycze w walce piechoty: na każdej z planasz boiemi mają znajdować się "składowiska", w których gracz określonego zespołu będzie mógł zakupić (!) nowe pułkowniki, uzupełnić amunicję czy zapalniczy się w pancerz! Cóż, oby do lata...

• Summoner 2 - nie na PC

Jeśli podobał się wam Summoner, niech role-play rodem z Volition, co, mamy dla was złe wieści. THQ i Volition ogłosiły wczoraj, że Summoner 2, bezpośredni - a więc kontynuujący historię opowiedzianą w "jedynce", jej sequel będzie "PS2 exclusive". Co gorzej zaś niewielkie są również nadzieje, by mógł być łatwo przekonwertowany na "lata-szki" - budowany jest bowiem od zera tak, by wyiszczać maksimum z czarnej skrzynki.

• Red Faction 2 - nie na PC

Jeśli podobał się wam... nie, to nie, deja vu - po prostu duet Volition/THQ wyraża zniechęć i stara się ograniczyć kontakt z nim do minimum. Pech jednak, że PS2-ka przeznaczona także, prócz wspomnianego Summonera 2, sequel Red Faction, jednego z FPS-owych hitów ubiegłego roku (wydany w Polsce przez LEM w rewelacyjnej cenie 50 zł!), przez co przyszłość rewelacyjnego Geo-Mod engine na PC staje pod ogromnym znakiem zapytania. Czy tak się stanie, czy rzeczywiście nie dane nam będzie więcej ponownie Czerwonej Planety pokierować zupełnie nowymi



Pure Power

■ Qn'ik

Gdybym zapytał przeciętnego gracza, co wie o poziomach gier komputerowych produkowanych w Rumunii, zapewne odpowiedziałby pytaniem: "to tam mają komputery?!"

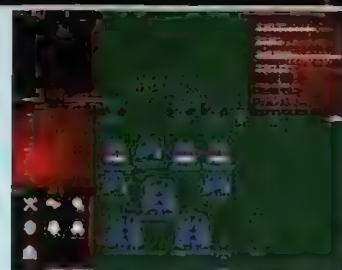


Gra, jak każda dzisiejsza strategia, będzie miała też sporo elementów RPG (ciężko sobie wyobrazić dzisiaj RTS bez tego elementu). Również wielbicie e gier taktycznych nie powinni zawiesić się na Pure Power - a przynajmniej tak obiecuje producent.

Zdecydowanie mniej jasną stroną gry jest jej grafika. Z łalem stwierdzam, że nijak nie może się ona równać z choćby tą zaprezentowaną w starym już Starcraftie - a przypominam, że słynna gra Blizzarda działała w niskiej rozdzielczości i ledwie w 256 kolorach! Niestety na tym polu panowie z Pirona zupełnie się nie popisali. Piśzę to oczywiście tylko na podstawie screenów - mam nadzieję, że do wyjścia finalnej wersji grafika ulegnie solidnym retuszom. Zresztą często się zdarza, że gdy producenci nie mają pieniędzy na wspaniałe efekty graficzne, gry zyskują coś zupełnie innego - grywalność, która lubi gdzieś uciekać wielkim firmom. I życzę sobie, graczom w Rumunii i na świecie - żeby przyjemności płynącej z gry nie brakło!

Przykre? Krzywdzące? Politycznie niepoprawne? Być może - faktem jest jednak, że kraj ten - ze względu na zastój gospodarczy - nie należy do elity skomputeryzowanych państw na naszej planecie. Żeby jednak nikt nie czuł się nadmiernie dumny z tego, że jest Technicznie Zaawansowanym Obywatелем Świata - Polakiem, powiem, że Amerykanie myślą o nas dokładnie tak samo. (Mała dygresja - mojej siostrze udało się wywodzić pewnym dwóm Amerykanom, że w Polsce nie istnieje coś takiego jak instytucja poczty, a listy roznoszą gołębie. Uwierzyli...)

Z krzywdzącymi stereotypami (w ogóle ze wszystkimi) należy jednak walczyć w czym na pewno pomoże nawet sugestia, że zawód programisty nie jest cał-



kiem Rumunom obcy. Co więcej - w owym kraju powstają nawet gry - które może nie wstrząsają światem, ale zawsze wnoszą pewien powiew świeżości do kostniałego gatunku. W tym przypadku strategii.

Pure Power, bo o nią się tu rozchodzi, to klasyczny RTS, którego akcję osadzono

① Pure Power

■ Producent: Piron

JUŻ W SPRZEDAŻY!

WIZARDRY 8

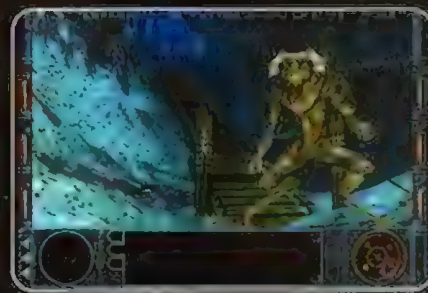
Polskie
ekskluzywne
wydanie zawiera
dodatkowo
rewelacyjną grę
Role-Playing -
Wizardry 7 Gold!

CZY MARZYŁEŚ O IDEALNEJ GRZE ROLE-PLAYING?

Z olbrzymim, żyjącym światem stworzonym z dbałością o najmniejszy detal.

Z fascynującą i nieliniową fabułą pełną dramatycznych przygód, zagadek i niespodziewanych zwrotów akcji. Wypełnioną po brzegi akcją - z ponad 100 rodzajami przeciwników, potężną magią i nowoczesną techniką. Z niezwykle zaawansowaną sztuczną inteligencją, dzięki której bohaterowie nareszcie działają i zachowują się jak prawdziwi ludzie. Dającą ogromną swobodę w kreacji i rozwoju postaci. Ze specjalnie zaprojektowanym intuicyjnym interfejsem obsługi, który nie odciąga uwagi od tego co najważniejsze...

PODRÓŻUJ, WALCZ I PRZEŻYJ FASCYNUJĄCE PRZYGODY W OGROMNYM ŚWIECIE WIZARDRY 8



83 000 000 000
(0-22) 519 69 69

CD PROJEKT

www.cdprojekt.info

PATRONAT
INTERNETOWY
wp.pl

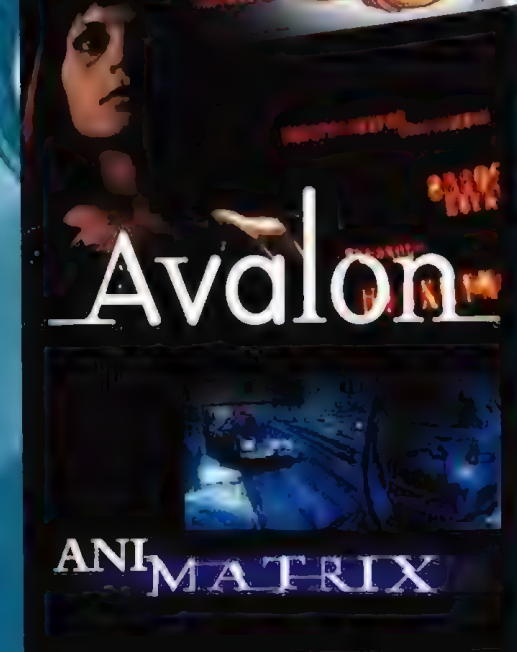
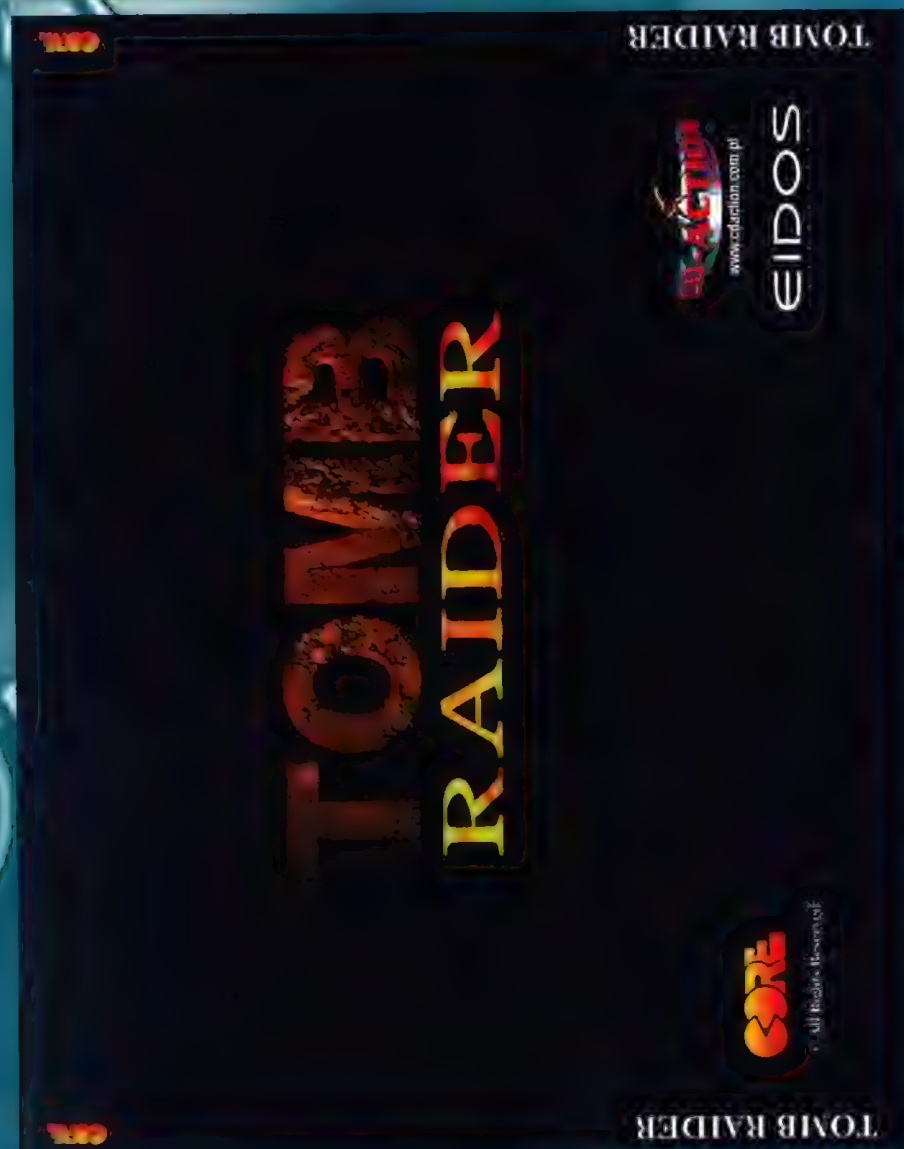
SIRTECH

4CD

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE
PO ANGIELSKU Z
POLSKIMI PODPISAMI

Koniecznosc zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosze ze strony

Wizardry Gold © 1996, 2002 1259190 Ontario Inc. Wizardry 8 © 2002 Sirtech Canada Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wizardry jest zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do 1259190 Ontario Inc.

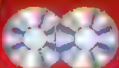


JUŻ W SPRZEDAŻY!

PIĘKNA GRAFIKA, FASCYNUJĄCA FABUŁA, OGROMNY ŚWIAT,

GOthic

2CD



PL

MUSISZ TO ZOBACZYĆ!

**Polskie
ekskluzywne
wydanie zawiera:**

- Grę Gothic na 2 CD
- Talię kart (52) z motywami graficznymi z gry
- Brelok z logo gry



Przenieś się do fascynującego świata gry, przedstawionego za pomocą realistycznej grafiki 3D.



Swobodnie podróżuj po ogromnym świecie, który zmienia się wraz z upływem czasu



Zobacz jak pięknie mogą wyglądać rzucone zaklęcia, zachód słońca, czy zmęczona tafla wody.

Tylko w Gothic znajdziesz połączenie pięknej grafiki, nieliniowej fabuły, oraz doskonałych rozwiązań czyniących rozgrywkę niewiarygodnie wciągającą. Miasta, fortece, wsie, zatopione groty, lasy, to tylko cześć tętniącego życiem świata, po którym możesz się swobodnie poruszać. Gothic nieustająco symuluje życie całego świata gry, w którym wszystko się zmienia jak w prawdziwym życiu. Spokorne postacie to nie bezmyślni komputerowi statyści – każdy ma swoje życie, wymienia informacje z innymi postaciami, wypełnia swoje cele i będzie pamiętał i oceniał Twoje czyny. Uważaj, więc co robisz, tym bardziej, że nie tylko Ty doskonale posługujesz się bronią...

- Możliwość wypełnienia zadań na wiele sposobów
- Niezwykle rozbudowany system sztucznej inteligencji – przeciwnicy potrafią współpracować ze sobą i wykorzystywać słabe strony bohatera
- Ponad 250 postaci niezależnych, każda z własnym charakterem, emocjami i pamięcią
- Dopracowana w najdrobniejszych szczegółach, trójwymiarowa grafika oraz znakomite efekty wizualne
- Ogromny – zmieniający się z biegiem czasu – świat gry

- obejmujący 4 miasta, kilkaset kilometrów kwadratowych zróżnicowanego terenu, podziemia jak i wnętrza budowli
- Cztery całkowicie zróżnicowane profesje do wyboru – wojownik, złodziej, mnich i czarndziej
- Ekskluzywne polskie wydanie zawierające grę Gothic na dwóch płytach CD, talię kart (52) z elementami graficznymi z gry, brelok z logo gry
- Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez zespół CD Projekt

POZA PRAWEM PRZETRWAJĄ TYLKO NAJSILNIEJSI !

Skontaktuj się z nami
(0-22) 519 69 69
www.cdprojekt.info

CD Projekt

www.cdprojekt.info

PIRANHA

PATRONAT
INTERNETOWY
wp.pl
grzywa.pl

Koniecznieszajrzyj!
www.cdprojekt.info
Informacje prosto
ze źródła

NEWSY

pujardami i rozkoszować się faktycznie deformowalnym płocem mien, dławiany się w sezonie przedświątecznym 2002

Unreal II - nowe screeny

I w zasadzie można by było na tym skończyć, gdyby nie pewna i dość ciekawa historyjka wiążąca się z pierwszym z nich. Otóż jego publikacja na oficjalnej stronie gry (www.unreal2.com) wywołała spore poruszenie w branży, gdy któryś ze sprylnych fanów zauważył, że cieli postaci został wyraźnie dorelizowany, co oznaczało, że screeny z Unreal II składano się z elementów, a więc nie dają prawdziwego oglądu gry! Ba, byli nawet tacy, którzy twierdzili, że w tej sytuacji również i opisy możliwości słynnego Unreal engine mogą być "podkolorowane"! Nasz szczęście jednak tak dla gry, jak i Unreal engine Mark Rein z Epic szybko wyjaśnił całą tę sytuację, zapewniając, iż zmiana dotyczyła jedynie dorysowania cienia - gdyż w chwili, gdy pstrykano te fotki, funkcja ta nie była jeszcze zaimplementowana w kod gry. Iyle historyki - enjoy nowe cienie i błaski Unreal 2 (dwa dalsze ukazują cienie in game!)



Gothic PL - prezenty

Tego typu informacje lubię najbardziej, nie dość, że znakomite, ultimopodobny role-play w niezłej cenie (jak zwykle w przypadku CD Projekt - słowa) to dodatkowo dołączono doń dwa wspaniałe gadzety: wisior z logo gry oraz taliz. kart (52 szt.) z grafiką z gry! Gothic PL ukazuje się już 20 marca, a więc - opłownie za kilkadziesiąt godzin!



Gothic 2

Jesliż już o Gothic mówimy, musimy też wciągnąć nie otrzymaliśmy żadnej oficjalnej informacji na ten temat, istnieją spore szanse, że



Lorgaine: The Black Standard

■ Eld

**Autograf Smugglera i Jediego w strojach to-
pless dla tego, kto zgadnie, skąd pochodzi
grupa programistów ukrywająca się pod szyl-
dem Kapooki Games? Z Kraju Kwitnącej Wiśni?
A może ze Stanów Zjednoczonych albo coraz
lepiej radzącej sobie na rynku gier Rosji? Otóż
nie, moi mili. Twórcy Lorgaine: The Black Stan-
dard urodzili się na Zielonej Wyspie, czyli w
Irlandii. Tam też osadzono akcję gry.**

W zasadzie to akcja rozgrywa się również w starożytnej Irlandii. Od siedmiu lat trwa wojna o panowanie nad wyspą pomiędzy wojownikami Tuatha de Dannen a rasą morskich stworów zwaną Fomor, która ma jakieś średnio usprawiedliwione (wyłącznie we własnym mniemaniu) prawa do wyspy. Nie trzeba chyba w tym miejscu dodawać, że rycerze spod znaku Tuatha to dobre charaktery, a Fomor to rasa antycznych i zarazem głupich stworów, które występują w roli agresora. Nie jest to bowiem pozorom typowa wojna, albowiem bogowie wyspy wychodzą z założenia, że wszelkie konflikty powinny być rozstrzygane podczas rytualnych walk, zwanych Lorgaine. W dodatku są one rozgrywane w wyznaczonych przez bogów kamiennych kręgach, których w starożytnej Irlandii jest około dwustu. Tak pokrótce przedstawia się fabuła gry mającej wystarczająco dużo zalet, by stać się

online'owym przebojem. Tak, w przypadku Lorgaine: The Black Standard przypomnijcie o trybie dla pojedynczego gracza - ta gra strategiczna jest przeznaczona tylko i wyłącznie dla pajęczarzy.

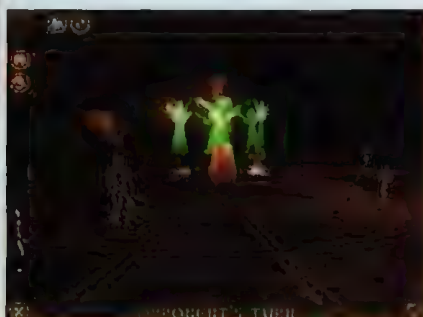
Rozgrywkę rozpoczynasz na mapie z rozszanymi po wyspie arenami, wioskami i miastami. W zasadzie to rozpoczynasz zmagania na jednej z rzeczonych aren, gdzie znajdują się inni gracze, których flagi mają odmienny od twojego kolor. Wyzywasz jednego z nich na pojedynek i jeśli ten zgodzi się - rozpoczyna się batalia trwająca od dwudziestu minut do około czterech godzin. Areny dzielą się na cztery pierścienie, składające się z dwudziestu sektorów. Każdy gracz dysponuje dwunastoma jednostkami, w tym także nerosem. Tak jak w grze w szachy, gracze rozpoczynają zmagania ustawieni po obu krańcach planszy. Aby wygrać pojedynek, jeden z graczy musi przeprowadzić swe-

GATUNEK: CRPG ONLINE



go bohatera z własnego punktu startowego do tego samego punktu przeciwnika. Innym sposobem na wygranie jest zniszczenie wszystkich wrogich jednostek. Gra toczy się oczywiście w systemie turowym, a podczas jednej z nich gracz może przesunąć lub wykonać atak dwoma jednostkami.

Każda ze stron konfliktu dysponuje sześcioma typami jednostek, przy czym standardowo w armii Fomor znajdziemy sześciu włóczników Coll, dwóch kuszników Gaebolg, uzbrojonego w miecz Coranocha, ciężko zbrojnego Diel, ma-



szynę wojenną Urkushlea oraz bohatera imieniem Maor. Dowodząc armią Tuatha, dysponujesz odpowiednikami dokładnie tych samych jednostek. W przykładu - Maor może poruszać się z szybkością jednego po a po planszy oraz zadawać spore uszkodzenia białą bronią. Natomiast Gaebolg rusza się po dwa pola i strzela na odległość trzech. Sprawę komplikuje nieco tak zwana Ac-

miast Power Cumai odpowiada za punkty ruchu. Banalnie proste zasady, co zapewne zaowocuje dużą grywalnością Lorgaine: The Black Standard.

Kilka słów należałoby napisać o grafice w grze. Zarówno mapa, po której się poruszamy, jak i areny są jak najbardziej trójwymiarowe. Dodać muszę, że w przypadku The Black Standard zastosowano system kamery znany nam z gier strategicznych już od czasów Myth: The Fallen Lords. Innymi słowy - możesz dowolnie wykonywać zbliżenia kamery, obracać i ustawiać je pod dowolnym kątem. Wspomniana mapa prezentuje się bardzo klimatycznie, rzekłbym - erpegowo z ozdobnymi menuami i taką też czcionką. Natomiast pole bitwy odznacza się przede wszystkim efektownymi tłami, których jest co najmniej kilka (leśne, górskie, pokryte śniegiem etc.). Swoją niewątpliwą urok i piękno mają również postacie wojowników. Pokryte sporą ilością polygonów są szczegółowe i... fantastyczne. Od razu widać, że to gra osadzona w świecie fantasy. Tradycyjnie nic nie mogę powiedzieć o tym, co takiego wychwyci nasz zmysł słuchu, bo niestety w otrzymanym press-packu nie było o tym ani słowa.

Wątpliwe, by Lorgaine: The Black Standard mogło konkurować z World Of Warcraft. To zbyt duży tytuł, aby mogła z nim konkurować gierka stworzona przez małą firmę. Na szczęście dla panów z Kapooki Games do premiery World Of Warcraft pozostało jeszcze sporo czasu i jest to szansa, którą Irlandczycy powinni wykorzystać. Wszak czekający na World Of Warcraft stratedzy sieciowi muszą w coś grać.



tion Cumai i Power Cumai. Jest to źródło energii używane przez walczących w kręgu Lorgaine. Action Cumai wykorzystywana jest do ataku oraz obrony. Nato-

The Black Standard

Producent: Kapooki Games



W to zagramy już wkrótce...

Warrior Kings

Masz już dość DYPLOMACJI?



Poznaj Warrior Kings, niezwykłą grę strategiczną, dzięki której będziesz mógł sprawdzić swoje zdolności taktyczne. Rozwijaj swoje królestwo i stwórz olbrzymie armie złożone z przerażających bestii, okrutnych demonów i potężnych wojowników. Ustawiaj swoje wojska w wymyślne formacje bojowe i podziwiaj z jaką łatwością można kontrolować armię złożoną z setek jednostek! Szturmuj zamki przy użyciu najbardziej fantastycznych maszyn oblężniczych. Rozegraj największe bitwy w historii gier na PC. Udowodnij, że jesteś wielkim przywódcą i wytrawnym strategiem!



Buduj ogromne fortece, gromadź bogactwo, pozyskuj sojuszników i ruszaj do boju!

Wystawiaj największe armie w historii gier na PC i przekonaj się z jaką łatwością można nimi dowodzić.

Konieczne zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje presto ze źródła

PL
TO PROJEKT

Polskie wydanie
zawiera stalowy kubek
z logo Warrior Kings!

Warrior Kings
(0-22) 619 69 69

CDPROJEKT

www.cdprojekt.info

wp.pl

www.pl

MICROIDS

NEWSY

jego sequel - Gothic 2 - jeszcze większy, jeszcze piękniejszy, jeszcze bardziej role-playing pojawi się - co najważniejsze - jeszcze w tym roku!



GTA 3 - australijski szlaban

Z połączeń ciekawostek branzowych: informowaliśmy o banie, jaki dostał się Grand Theft 3 w Australii (poważnie zgadzając: rzekome propagowanie przemocy). Jak łatwo było przewidzieć, szlaban ten na dłuższą metę był nie do utrzymania i od 15 lutego Australijczycy mogą zakupić GTA3 - i grać w ten najzupełniej legalnie, a jedyną stratą, jaką ponieśli, są dwie minuty mniej przerywników filmowych oraz - czas, jaki można było z nią spędzić, a który straciło się w inny sposób.

A żeby nie było tak zupełnie nie o PC - premiera GTA3 w kwietniu, a więc jakby nie spojrzeć - już na dnie! Woof!

NIN w Infogrames

Po rozstaniu się (niezbyt miśsiety przyjaźni) BioWare z ich dotychczasowym wydawcą - Interplayem, przyszłość NIN, czyli Neverwinter Nights, role-playa nowej generacji, stała pod znakiem zapytania. Znak ten jednak był stosunkowo niewielki - ten akurat tytuł nie miał prawa długo czekać na nowego wydawcę, którym ostatecznie - kilka dni temu, okazał się amerykański Infogrames. I w gruncie rzeczy nie ma się czemu dziwić - Infogrames ma przecież prawa do D&D, nabyte przy okazji przejęcia kontroli nad Hasbro. Tym samym od premiery NIN znów dzieła nas jedynie tygodnie. (Z wypowiedzi twórców na forum oficjalnym gry wynika, że może się ona odbyć nawet już w maju bądź w czerwcu.)

I jeszcze jedno: w tej samej informacji prasowej, w której poinformowano o zawarciu umowy wydawniczej, dotyczącej Neverwinter Nights, Herve Caen, prezes Infogrames poinformował, że rozciąga się ona także na inne jak dotąd nieujawnione role-playe firmy BioWare! Ha!

Kreed

GATUNEK: FPS

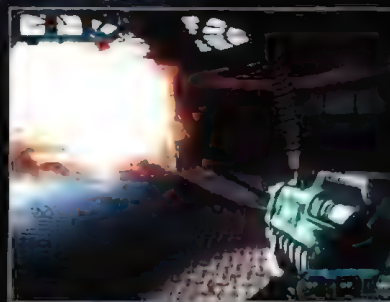
Atak rosyjskich twórców na łamy czasopism i serwisów, jaki ostatnio przeżywamy, dobrze świadczy o potencjale drzemiącym w naszych wschodnich sąsiadach. Koronnym zaś jego przykładem jest Kreed, first-person shooter w konwencji s.f., tworzony na bazie autorskiego X-Tend engine'u przez nieznanego dotąd - poza granicami Rosji - Burut. To gra, której filmowe zwiastuny starły ironiczny uśmiech z twarzy naszych najbardziej cynicznych nawet malkontentów!...

gem

Bohaterem Kreedu i zarazem naszym alter ego jest nieokreślony z imienia żołnierz Legionu (t.j. - elitarnego oddziału armii Hegemonii Ziemskiej. Na początku gry nasz bohater wchodzi w skład załogi niewielkiego statku, który - na własną zgubę - odkrywa tajemnicę regionu, w którym wiele lat wcześniej bez wieści zaginął ciężki krążownik. Jej sednem jest 'dziura robacza' wiodąca na kosmiczne "wrakowisko". Po znalezieniu się po jej drugiej stronie okaże się jednak, że nie tylko Ziemianie byli ofiarami tej kosmicznej pułapki i co więcej - nie wszystkie z napotkanych statków świecą pustkami. Wtedy też zacznie w końcu być przydatna pewna ręka, celne oko oraz - co niemal niespotykane w first-person shooterach - także zmysł taktyczny!

Akcja Kreedu rozgrywać ma się w ramach 17 etapów, z których każdy stanowi odrębny statek, kolonię, bazę pochodzenia ludzkiego bądź obcego, nowoczesny bądź trylujący w przestrzeni od wielu, wielu lat... Etapy te dodatkowo podzielone są na plansze - poszczególne zadania. I jak dzięki wspomnianym już zwiastynom można było stwierdzić - ich różnicowanie jest wcale nie zwykłe! Nawet najmniejsze, sztamkowe - zdawałoby się - pomieszczenia jak kajuty załogi stworzono tak, by ukazać nie tylko ich funkcjonalność, ale i modyfikacje wprowadzone przez ich mieszkańców - ot, choćby plakaty na ścianach! Słowem: wrażeń dzieja tu podczas przemierzania nie tylko kolejnych etapów, ale także plansz w obrębie jednego z nich, grozić nie będzie na pewno.

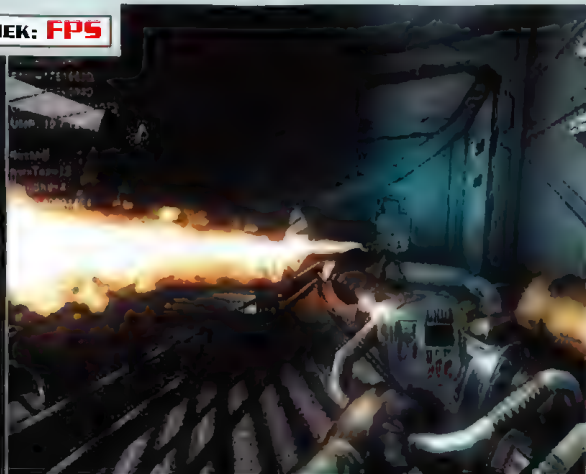
Nie wydaje się także, by miała grozić nuda. Kreed wystawi przeciw naszemu legionście aż 34 rodzaje przeciwników: od ludzi - ze wspomnianego ciężkiego krążownika Hegemonii, poprzez insek-



toidy po Obcych, bazujących na mocach umysłu! Ich siła leżeć ma jednak nie tylko w ilości, ale także jakości, zachowań poszczególnych jednostek oraz grup kierowanych przez AI i dodatkowo - dla celów fabularnych - wspomaganych skryptami. Co ciekawe: nasi przeciwnicy mają posługiwać się nie tylko wzrokiem, ale i słuchem, i węchem, a kilku możliwych stanów - np. amoku - nigdy dotąd w żadnym FPS-ie nie było!

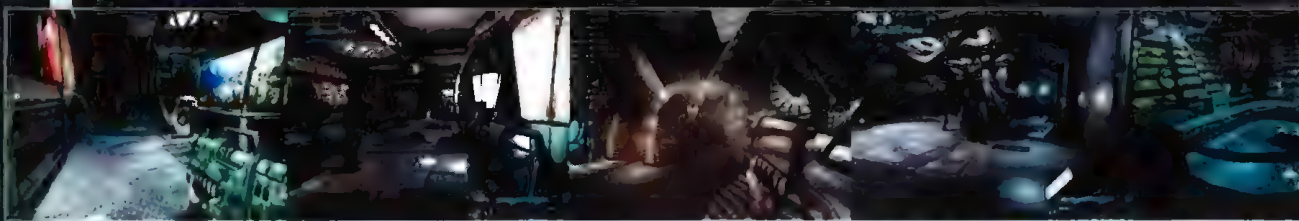
Podobną innowację stanowią mają niektóre z dostępnych w grze ciężkiej broni: będą wymagać bowiem więcej niż jednej osoby obsługi! Co ciekawe - mowa w tym przypadku najprawdopodobniej także o trybie single player, co oznaczałoby, że w trakcie gry wspomagać nas będą jednostki kierowane przez komputer! Naturalnie konieczność "drużynowego" obsadzania broni sprawdza się w trybach multiplayer, traktowane - jak zapewniają twórcy - równie poważnie jak kampania dla pojedynczego gracza. Niestety jak dotąd niewiele o nim wiadomo prócz tego, że dostępne będą co najmniej trzy tryby gry: deathmatch oraz teamowe capture the flag i assault i - co powinno ucieszyć wszystkich znakomicie czujących się obecnie w RTCW - podział na klasy, m.in. żołnierz z miotaczem ognia, snajper, pionier (saper), lekarz.

Wiocmy jednak do wymienionego już we wstępie, a nazywającego engine gry,



tajemniczego słówka X-Tend. Jak bowiem wiemy i wobec wiadomo, w FPS-ach engine określa granice twórców oraz w efekcie - samych gier. W tym szczególnym przypadku - przynajmniej jeśli o techniczną stronę chodzi, jest tak dobrze, że może wydawać się, że Kreed granic takich mieć nie będzie! Naturalnie wyliczenie kolejno wszystkich jego atutów mija się z celem i przydałoby się nielicznym, jednak na miejscu może być wskazanie kilku najciekawszych, na czele ze stwierdzeniem faktu, że jest zdolny do generowania najlepszego systemu światła oraz cieni, jakie kiedykolwiek mieliśmy okazję oglądać!

Zatem: X-Tend zdolny jest dynamicznie oświetlać (przy czym wykorzystuje wyjątkowo bliskie rzeczywistości mapy świetlne) i równie dynamicznie cieniować - stosując również metodę podwójnej tekstury oraz zdolnych do "krycia" każdego obiektu na planszy, w tym modeli postaci i dzwiganych przez nie broni. Ponadto znakomicie rozumie się z systemami cząsteczkowymi wykorzystywanymi do tworzenia obiektów typu ogień (np. w miotaczach ognia), dym, para, deszcz, śnieg czy mgły wolumetryczna i powierzchniowa (w tym przypadku zaawansowanymi do tego stopnia, że widoczne ma być nawet "rozchodzenie" się mgły pod wpływem, np. przelatującej przez nią rakiety, a więc





efekt w rodzaju tego, który wzbudził nieklamany zachwyt podziwiających demo technologiczne Unreal engine!). Nie dość na tym: jeśli mowa o postaciach, X-Tend jest w ścisłej czołówce. Przeciętny model postaci w Kreedzie, tworzony za jego pomocą, składa się z ok. 4000 wielokątów, animowany zaś jest metodą szkieletową (przy czym szkielet może liczyć sobie nawet 120 kości!).

Wreszcie, co pewnie najciekawsze z punktu widzenia przeciętnego gracza: mimo że X-Tend wyraźnie doprasza się odpalania go z GeForce 3 - kartą, pod którą jest optymalizowany i z której wyciska ostatnie soki, jest zdolny zarazić do przycięcia spektrum feerii graficznych tak, by umożliwić Kreedowi działanie z większością obecnych na rynku GPU! Zdolność ta przyda się zresztą nie tylko do tego - również do automatycznego upraszczania grafiki w trudnych dla systemu momentach, np. podczas zderzenia dwóch grup złożonych z zakochanych w miotaczach ognia pironów.

Słowem - tak by podsumować ten techniczny fragment, jakość i szybkość wyświetlanej grafiki sprawiają, że X-Tend był już porównywany z engine'em Doom3, a trudno chyba wyobrazić sobie lepszy komplement! Nie zdziwię się zatem, kiedy już po premierze Kreeda zaczną dobiegać nas wieści o kolejnych grach z Built with X-Tend engine' na pudełkach.

Do tego czasu jednak zdąży - niestety - minąć sporo czasu, gdyż na Kreed przyjdzie nam poczekać przynajmniej do grudnia... Na szczęście jednak jego twórcy obiecują, że już pod koniec lata pojawi się jego oficjalne (*) demo, zawierające kilka plansz oraz przynajmniej 3 rodzaje broni (niestety bez multiplayera...). Tymczasem zaś można już, jak się zdaje, zacząć zbierać argumenty na potwierdzenie obiegowej opinii, że rzeczywiście najlepszą programistą świata mieszka za Wielką Wodą. W momencie bowiem gdy Kreed pojawi się, może się okazać, że wcale nie wszyscy...

...a więc nie dawajcie się zwieść demo, które "wytynęło" już czas temu w Internetcie.

Kreed

Producent: Burai



W to zagramy już wkrótce...

Śnieżny Rajd 2002

Wyścigi Skuterów Śnieżnych

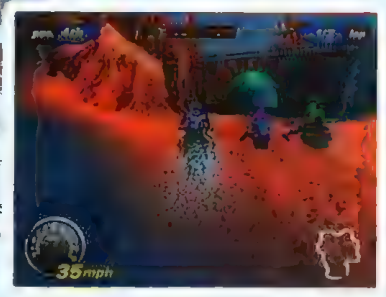


TYLKO
39⁹⁰

Ekstremalna jazda bez trzymanki

Jeśli sądzisz, że wybajerowane sanki z silnikiem to zabawa tylko dla grzecznych chłopców - jesteś w błędzie! Wyścigi skuterów to sport, w którym wszystkie chwytaki są dozwolone. Niezwykle realistyczna grafika i dynamiczna muzyka budują atmosferę prawdziwych wyścigów. 10 zróżnicowanych torów oraz możliwość wykonywania widowiskowych akrobacji to jedno z najciekawszych atrakcji, jakie przygotowali dla Ciebie twórcy programu. Nie wahaj się! Weź udział w najbardziej szalonym wyścigu tej zimy!

Konieczne zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła



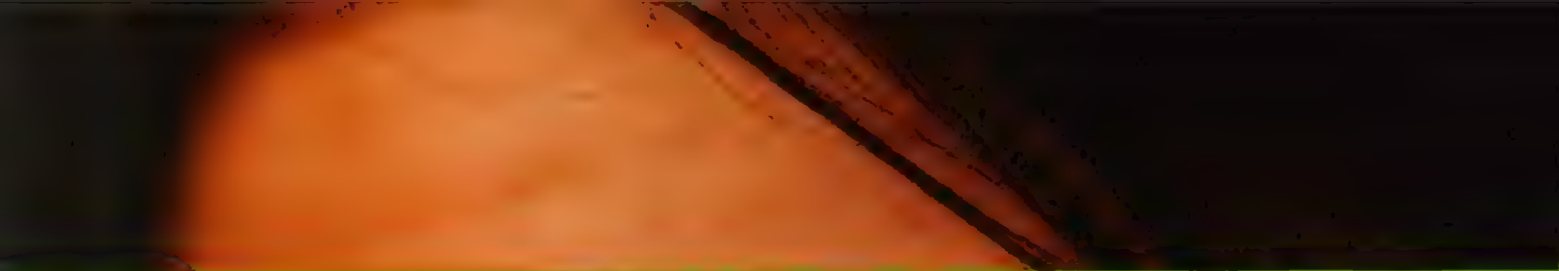
www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

wanadoo

Vicarious Visions

SPRZEDAŻ WEDŁOŻONA
LASKOW JUS 0219
(0-22) 519 69 60
www.cdprojekt.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JEZYKOWA I DYSTYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT



WEJDŹ DO GRY

► Omnibus

Sprawdź
swoją wiedzę



► Mój pingwin

zaopiekuj się
przybyszem
z bieguna



► Skoki narciarskie

poczuj się
jak mistrz
olimpijski



DOSTĘPNE W TELEFONACH
Z **WAP-EM** ORAZ PRZEZ SMS

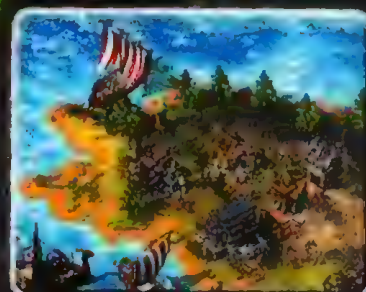
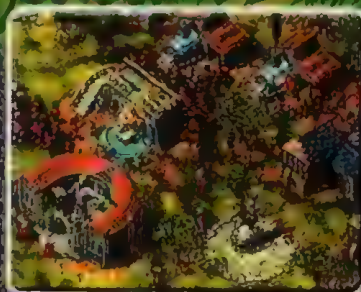
Dla abonentów sieci Era i użytkowników systemu



www.era.pl

JUŻ W SPRZEDAŻY!

SETTLERS IV: Misje Dodatkowe wymagają pełnej wersji gry THE SETTLERS IV

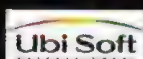


NIEBEZPIECZEŃSTWO POWRÓCIŁO DO ZIELONEJ KRAINY!

Po wielu latach walki z największym wrogiem osadników Morbusiem, Zielona Kraina została wyzwolona spod jego tyranii. Mroczne Plemię, którym dowodził zostało pokonane. Kiedy już myślałeś, że Zielona Kraina jest bezpieczna, okazało się, że rozproszone resztki armii Morbusa powróciły, by nękać Twoje Państwo. Niebezpieczeństwo znowu zawisło nad Zieloną Krainą...

- Zintegrowany z grą edytor misji, dzięki któremu możesz stworzyć własne mapy zarówno dla jednego, jak i wielu graczy
- 5 zupełnie nowych kampanii (w sumie 55 misji w całej grze)
- 16 nowych map do rozgrywki w pojedynkę. Każda posiada swoją własną historię oraz niepowtarzalny scenariusz
- 18 nowych map do rozgrywki dla wielu graczy w sieci LAN i Internecie

KONTYNUUJ PRZYGODĘ W KRAINIE THE SETTLERS ZA JEDYNE 49.90!



www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

© 2001 Ubi Soft Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Settlers jest zarejestrowanym znakiem handlowym Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft Entertainment Inc. jest firmą dołączoną do Ubi Soft Entertainment SA.

NEWSY

Fargo na auctre

A jeśli już o Interplay mowa - z pewnością zalem informujemy, że jego założyciel, człowiek legenda Bryan Fargo z Wastelands - Fallout D, czyli Brian Fargo został obarczony przez nowych właścicieli Interplaya - francuski Titus, odpowiedzialnością za fatalny stan firmy pod względem finansowym i zmuszony do rozstania się z nią. Jak się zobija jednak, niewielka jest szansa, by mógł to w przyszłości zrobić. Według się ku upadkowi marce, analizy twierdzą, że przetrwanie Interplaya stoi pod ogromnym znakiem zapytania, elektroniczna giełda zaś - NASDAQ, zupełnie poważnie rozważa wycofanie akcji IPLY z rynku. Nie jest więc wcale wykluczone, że już niedługo ujrzymy newsy z nagłówkami "Interplay RIP".

Nie ma natomiast powodów, by obawiać się o przyszłość samego Fargo. Ten bowiem rozstając się z firmą, którą stworzył, stwierdził "mogę powiedzieć tylko jedno - cytując Arnolda Schwarzeneggera - wróć", zatem najpewniej wkrótce znowu o nim usłyszymy...

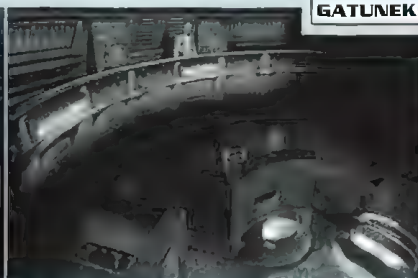
Xenus

Znany byłoby nowego shootera twórców Codename: Outbreak, zebranych obecnie pod szyldem The Deep Shadows; nie ukrywamy jednak, że słowo "xenus" mówi nam tyle, co nie. Na szczęście wraz z tytułem twórcy ujawnili kilka cech charakterystycznych dla Xenus: ma stanowić rozwinięcie idei C.O. (który, nawiasem mówiąc, powinien być już w sklepach), jednak w odróżnieniu od niego ma zawierać znacznie więcej elementów RPG i być prawdziwym "lunking man's shooterem".

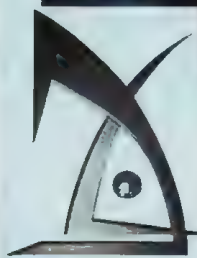
I już zupełnie na marginesie: równolegle z Xenus w studiach The Deep Shadows trwają prace nad nietypowym dotąd tytułem, który pod względem dynamiki i wiarygodności engine'u fizycznego ma być na głowę nawet Trespasser!

Ghost Master

O Ghost Master nie było wiadomo nic do momentu, gdy na czeskim BonusWeb.cz pojawił się film ukazujący...



GATUNEK: FPP/SIM



Deus Ex 2

■ Campari aka Martini

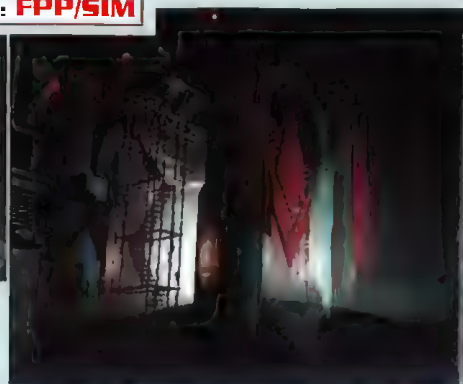
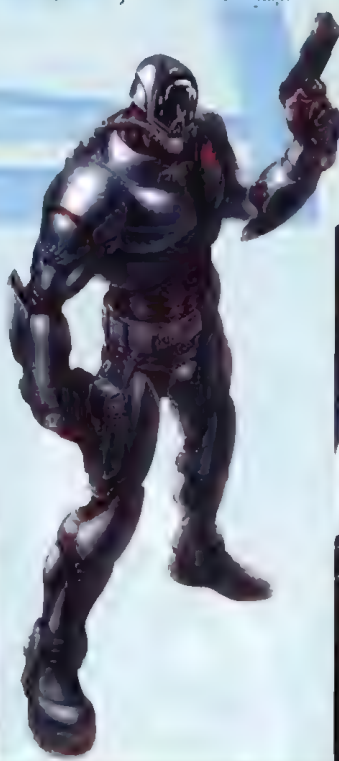
Przydałoby się wymyślić jakiś oryginalny wstęp. W końcu piszę o sequele jednej z najsłynniejszych gier FPP ostatnich lat. Hm, od czego by tu zacząć? Deus Ex był tytułem nietuzinkowym...

Tym oto sposobem wstępniak mamy za sobą. Co się będę męczył. Dobra, koniec żartów. Deus Ex zna praktycznie każdy. Gra zaślęnęła głównie dzięki unikalnym (jeszcze parę lat temu) nieliniowości oraz swobodzie w działaniu. Tytuł można było przejść na wiele sposobów, co naturalnie przyczyniło się do długowieczności Deus'a. Do tego należy dodać wyjątkowo ciekawą jak na grę akcji fabułę, niegorszą oprawę audio-wizualną i charakterystyczny klimat. Ach, miód-malina! Do dziś pamiętam kilka nocnych etapów, które szczególnie mocno odcisnęły piętno na mojej, w końcu młodzieńczej psychice. Dość powiedzieć, że po ukończeniu gry, słysząc choćby najmniejszy szelest, dośtawałem drgawek, spazmów, tęcza... Trochę przesadzam, ale pierwszej części Deus ExA nie można było odmówić klimy. Co w tej kwestii ma do powiedzenia "dwójka"? Ano, wcale nie ma.

Na pierwszy ogień (dosłownie i w przenośni) pójdą bohaterowie. Zgadza się - BOHATEROWIE. Widocznie chłopaki z ION Storm postanowili przygotować feministyczną wersję Deus Ex 2, bowiem obok doskonale znanego nam J.C. Dentona w grze pojawi się również kobieta! Oczywiście wybór postaci wpłynie na rozgrywkę. I to dość znacznie. Prawdopodobnie bohaterka będzie się poruszać szybciej niż Denton, skakać wyżej aniżeli J.C., lecz jej arsenał zostanie ograniczony do za edwie kilku pukawek z małą liczbą naboji. Cóż, coś za coś. Co do samego Dentona, nie przewiduje się rewolucyjnych zmian - czy to w wyglądzie, czy w sterowaniu. Natomiast obie postaci mają być w pełni zoptymalizowane pod względem strategii, jaką wybierze gracz. Jeśli zechce pobawić się w ww. Thiefa, proszę bardzo! Wystarczy, że skupi się na skradaniu, omijaniu wrogów i zacznie używać broni z tłum-

kiem. W przypadku gdy wrócimy do domu po koszmarnym dniu i będziemy mieli ochotę na jedną wielką rzeź, załaczmy futurystyczny kałach i hulaj dusza! :-). A propos: autorzy oczekują, że sequel Deus'a da się przejść bez zabijania nawet jednego przeciwnika! Dacie wiarę?

Jednak rozpisuję się tutaj o rozgrywkę, nieliniowości itd., a do tej pory nie wspominałem o fabule, czyli najważniejszym elemencie Deus Ex 2. Otóż startujemy w tym samym miejscu, w którym zakończyła się część pierwsza. Nie wiadomo, które outro z "jedynki" było "prawdziwe". Przypominam, że ION, nie bacząc na możliwość zrealizowania kolejnego tytułu, pozwolił graczom wybrać zakończenie Deus Ex. Teraz ma dodatkowy kłopot na głowie, ale to już nie nasze zmartwienie.



nie. W kontynuacji na 80% pojawi się korporacja Versalife i to wokół niej, podobnie jak w poprzednim Deusie, zostanie zawiązana skomplikowana sieć intryg. (Wcale się nie dziwię, jeśli DX2 okaże się



W to zagramy już wkrótce...

IL2

SZTURMOWIK



IL-2 Szturmowik należy do symulatorów najnowszej generacji, które oferują niesłychany realizm pilotażu, połączony z doskonałym wykonaniem graficznym. Po raz pierwszy masz okazję zasiąść za sterami legendarnego samolotu szturmowego IL-2 Szturmowik, który podczas II Wojny Światowej walczył na froncie wschodnim, odnosząc wielkie sukcesy. Samolot ten wślwił się w trakcie II Wojny Światowej jako pogromca niemieckich czołgów, nazwany przez Rosjan „latającym czołgiem”, a przez Niemców „wehikułem śmierci”.

- 31 różnych samolotów: rosyjskich, niemieckich i amerykańskich oraz 40 dodatkowych, biorących udział w rozgrywce.
- Ogromny wybór misji z okresu 1941, aż do roku 1945 jako pilot samolotu szturmowego lub bombowca.
- Oszałamiające efekty graficzne zarówno podczas walk jak i podczas wolnego lotu.
- Niesłychanie realistyczne bitwy powietrzne oraz walki powietrzno-naziemne.
- Dwa modele rozgrywki wieloosobowej: „dog-fighting” (walka każdego z każdym) do 32 graczy w jednej grze oraz 16 pozostałych misji rozgrywki „cooperative” (wspólna walka przeciw wrogom).

Już dziś usiądź za sterami
najsłynniejszych maszyn II Wojny Światowej!



wyłącznie odmłodzoną i dopieszczoną "je dynką".)

Pewnie jesteście ciekawi, jakież to miejsca napotkamy na naszej drodze? Będą to przede wszystkim obszary zurbanizowane, czy i miasta. Raczej zapomnijcie o jatkach na otwartym terenie. Z resztą nawet gdyby ION Storm dołączyło parę misji, np. w górach, wtedy gra przypominałaby raczej Operation Flashpoint i resztę tych symulatorów wojny, a nie porządną cyberpunkową produkcję. Na pewno odważymy następujące lokacje: laboratoria, slumsy (hm, fajny pomysł, wyobraźcie sobie długie korytarze spowite mgiełką i powoli wylaniające się zarysy postaci...); kanały oraz bazy wojskowe. Sporo czasu spędzimy również pod wodą, co wiąże się z licznymi spotkaniami z zmutowanymi rybkami, rekinami, ośmiornicami itp.

Poziomy wygenerowano dzięki n'eco przechodzonemu już Unreal Warfare, a także elementom s'lnika Rune i (uwaga!) Unreal 2. Szczególnie ta ostatnia pozycja budzi pewne podejrzenia. Przecież druga część Nierealnego jeszcze się nie pojawiła, więc jakim cudem programiści z ION dorwali się do tego engine'u? Możliwe, że podpisali umowę z producentem U2, ale tak sprawa wydaje się co najmniej dziwna. Tak czy inaczej mieszanka Unreal+Rune+Unreal 2 ma duże szanse na sukces (jeżeli nie ogromne...). W każdym razie engine będzie miał okazję popisać się, ponieważ poziomy w Deus Ex II mają być o brzytnie (a przecież te z DX nie były

wcale małe...) i urzezać dużą i czubą efektów specjalnych. Autorzy poprawią też animacje bohaterów, zwłaszcza mimikę, która w pierwszej części wyjątkowo skutecznie odpędziała od monitora. Dalej - odgłosy (przydadzą się przyzwoite głośniki z subwooferelem) oraz bajery świetlne - choćby wymieniona mgła. To dobrze, że tym razem ION przyłożył większą wagę do strony audio-wizualnej, bo w zasadzie to przez nią DE nie otrzymał tylko maksymalnych ocen.

Nadszedł czas na omówienie gry od jej "strony intelektualnej". Wszyscy wiemy, jak trudno w dzisiejszych czasach o dobre AI komputera - szczególnie w grach FPS. ION zapewnia, że przygotowuje naprawdę wymagających przeciwników, ale kto jest w stanie w to uwierzyć? Toż wszyscy zawsze tak mówią...

Co innego fizyka! Jej na mocniejszym punkcie ma być system Havoc, odpowiedzialny za generowanie m.in. warunków atmosferycznych. Dzięki niemu w ulewnym deszczu będzie trudniej trafić przeciwnika! Nareszcie oryginalny pomysł! A już myślę, że się nie doczekam.

Ostatnia rzecz - multiplayer. Nadal nie wiadomo, czy ION Storm w ogóle go udostępni, ponieważ programiści postanowili skupić się na single i -oczywista - do roboty nad trybem wieloosobowym zabiorą się dopiero wtedy, kiedy ukończą single player. [Z wywiadu z prezesem ION Storm Austin - Warrenem Spectorem, oraz szefem projektu Deus Ex 2 - Harveyem Smithem, przeprowadzonego przez Gamespot.com, wynika, że tryb multiplayer w DX2 nie będzie na pewno - przyp. red.]

Gierka powinna się pojawić na półkach sklepowych dokładnie na początku czerwca i sądzę, że termin ten zostanie dotrzymany. [Pytani o datę premiery DX2 ww. panowie ostrożnie wskazują początek roku 2003 - przyp. red.] Z reguły w czasie wakacji nie wydaje się wielkich tytułów, a na jesień Deus Ex 2 może już nie wywołać pozytywnego wrażenia (w końcu co jak co, ale gry starzeją się najszybciej). Szkoda by było zmarnować taki potencjał...



Deus Ex 2
Producent: ION Storm

W to zagramy już wkrótce...

NEWSY

zujący - praktycznie gotową grę! Gra, zaś, będąc dziełem Empire Interactive (ostatnimi czasy - sprezentowano wam w numerze 01/02 Shreep), jest RTS em w rodzaju Dungeon Keepera, w którym gracz wciela się w rolę tytułowego Mistra Duchów, a więc kogoś kogo zadaniem będzie straszenie ludzi! Wbrew temu jednak - co można by pomyśleć. Ghost Master jest tytułem, w którym nawale będzie przemocy - to raczej radosna parodia horrorów niż fastydzina gra, w której należy się bać. Zresztą spojrzenie na screeny i jak się tu (nie) bać?



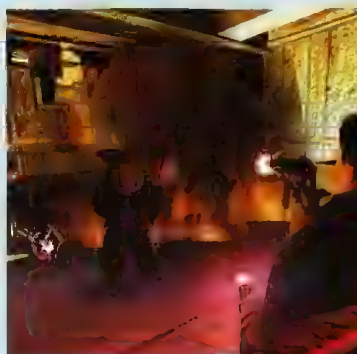
Duke demo?

Nie podejmujemy się jednoznacznej odpowiedzi na tak postawione pytanie. Z jednej bowiem strony - trudna czerzyć, że wieloletnie oczekiwanie na sequel Duke'a 3D może się zakończyć z drugiej jednak - miks z 3D Realms ani GDD Games nigdy nie sugerował, że można powątpiewać w premierę DNF. Co więcej - post George'a Broussarda, prezesa 3D Realms, na oficjalnym forum Duke'a zdaje się ostatecznie wyjaśnić tę kwestię, gdyż mówi o demie gry! Demo to, zaś, jak twierdził, mogłoby obejmować pierwszy poziom gry (ok. godzinki z Duke'em), zajmować ok. 150 MB i ukazać się w okolicach premiery (czy dokładności do mniejszych). Cóż, pozostaje czekać.

PC nie-tempera nigdy

Los pečetowej wersji The World Is Not Enough, która nigdy nie ujrzy światła dziennego, nie przestraszył firmy EA, która po raz kolejny próbuje zaprosić najsłynniejszego Agent'a Jej Królewskiej Mości Jamesa "007" Bond'a na PC! Godna podziwy jest także cierność o gospodarzy wizyty, gdyż zadanie to otrzyma Gearbox Software, a więc: twórczyni z Half-Life. Doposyng, Force i Half-Life: Blue Shift, aktualnie zaś kończącym niecierpliwie wyczekiwane Counter-Strike: Condition Zero. Niestety jak na tę chwilę niewiele więcej ponad to, że gra ma być "thinking man's shooter'em" w perspektywie pierwszej osoby, jednak "z elementami gry w osobie trzeciej" czyżby tak na PS2-kojwym Agent Under Fire - w

GATUNEK: ACTION



Bakteria

Wyobraź sobie, że znalazłeś się w odciętej od świata, położonej na najbardziej bezkresnych terenach Arktyki bazie badawczej. Wyobraź sobie, że choć jesteś tu ze swoją ekipą, nie możesz zaufać żadnemu z jej członków. Wyobraź sobie wreszcie, że złowrogie moce, jakie opanowały to miejsce, robią wszystko, abyś nie przeżył najbliższej nocy... I nie mów, że jesteś w stanie stawić temu czoło. Jedynie... pomódl się, by tak było!

John Howard Carpenter tego nazwiska nie ma prawa nie skojarzyć żaden szanujący się wielbiciel filmów grozy. Wszak to "Halloween", "Uciezka z Nowego Jorku" czy "Rzecz" okazały się kamieniami milowymi w dziejach tego gatunku. Właśnie na kanwie ostatniego z wymienionych tytułów osadzono fabułę gry wchodzącej w coraz bardziej zaawansowane stadium tworzenia. I choć możliwości dorównania pod względem klimatu filmowi, obchodzącemu w tym roku dwudziestą rocznicę "urodzin", może okazać się celem nierealnym do zrealizowania, dzięki firmie Computer Artworks, której patronuje gigant elektronicznej rozrywki - Konami, ma szansę wielkim hukiem wdrzeć się na nieco ospały ostatnimi czasy rynek survival horrorów.

Fabula wprowadza nas na dobrze znane tereny okalające zniszczoną bazę. Od dnia tragedii minęły już, ale jednocześnie - zaledwie, trzy miesiące. Oprócz Blake'a MacReady'ego, który jako jedyny przeżył batalię przeciwko obcej istocie, na miejsce trafia również oddział komandosów. Ich początkowym celem jest zbadanie szczątków kompleksu. Bardzo szybko okazuje się jednak, że - ponownie - ważniejsza okaże się walka o własne życie! (Swoją drogą, po przyjęciu takiej dawki wrażeń, jaką MacReady został obdarowany w samym tylko filmie, osobiście chyba nigdy nie ważyłbym się opuścić mięciutkich, białych ścian swego pokoiku w pensjonacie.) :)



W to zagramy już wkrótce...



The Thing nie powiela schematu znanego z dwóch kultowych serii Resident Evil i Alone in The Dark, polegającego na samotnej wędrowce. Zamiast tego mamy możliwość kierowania niewielkim oddziałem wyszkolonych komandosów. Każdy z nich ma określone zadanie do wykonania. I tak znajdziemy tu: wyspecjalizowanego medyka, technika i żołnierza, którzy pomogą nam odpowiednio uzupełnić energię, rozszyfrować napotymane zagadki i zapisywać stan rozgrywki oraz - co oczywiste - bronić się przed czającym się w każdym zakamarku bazy złem. Fakt, że nie przyjdzie nam przez to wszystko przechodzić w samotności, nie znaczy jednak, iż będziemy czuli się mniej zagrożeni w swych działaniach. Jak dobrze pamiętamy z filmu, obcy z łatwością może się bowiem wkręcić w nasze szeregi. Podstawą będzie więc ciągła czujność i szeroko otwarte oczy...

Ważnym elementem gry jest - noszący dotychczas roboczą nazwę - "czynnik strachu". Wiadomo, że narażonym na niewyobrażalny wręcz stres członkom ekipy mogą puścić nerwy, czego efektów w postaci rozbitych po ścianach flaków współziomków nietrudno się domyślić. Aby nie narażać misji na niepowodzenie, będziemy musieli poprzez umiejętne działanie psychologiczne oraz stosowny do sytuacji podział ról panować nad emocjami każdego z towarzyszy. Ogólnie rzecz biorąc: jeżeli tylko system ten zostanie odpowiednio przemyślany i dopracowany, będziemy mogli powoli przygotowywać się na nowy standard występujący w grach akcji.

Wizualna strona projektu sprawia bardzo dobre wrażenie. Szczególną uwagę warto zwrócić na wykonanie postaci, które cechuje się przede wszystkim zna-



komitą odwzorowaniem ludzkiej twarzy, jak i efektami świetlnymi - strzały, wybuchy, pokłady ognia czy chociażby wschodzące nad bezkresem lodowej krainy słońce. To wszystko jednak przy odpowiednio dopalonym sprzęcie (tak, tak - niestety nie ma róży bezkolcowej!). Gry te zapiszą się pewnie w naszej pamięci na długo... Obyśmy równie długo mogli rozkoszować się samą grą, czego nam wszystkim życzę!

❶ The Thing

■ Producent: Computer Artworks

NEWSY

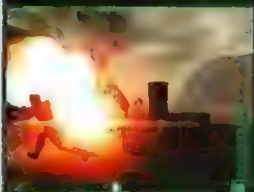
tej perspektywie miały być pościgi samochodowe?, a tej fabuła nie wiąże się z żadnymi z londyńskich filmów - nie wiemy (źr., HomeLand.com)

• GameCube w Europie

Faktycznie, NCC niewiele ma wspólnego z pecetami, jednak waga nowego urządzenia chyba jego publikację. Zatem: jak informują dobrze poinformowane źródła, europejska premiera nowej konsoli Nintendo - GameCube, odbyć się ma już 3 maja. Jej cenę zaś ustalono na kwotę 249 euro, co sprawia, że przynajmniej pod względem ceny może śmiało konkurować z PS2 czy Xboxem.

• Neocron się spóźni

Premiera online'owego role-playa - Neocron, dzieła niemieckiego CDV Software - nie odbędzie się, jak pierwotnie planowano, jeszcze w pierwszym kwartale tego roku. Opóźnienie jednak nie jest tak wielkie, jak można by przypuszczać: nową premierę CDV planuje na Q2 2002.



• Medal of Honor: Team Assault

Jak informują dobrze poinformowane źródła, Electronic Arts, świętujące niezwykle ciepłe przyjęcie Medal of Honor: Allied Assault (pozdrowienia, Wayne i cie! 2015! :)) - FPS-a w realiach II wojny światowej, postanowiło, że już w październiku wydany zostanie pierwszy (być może z wielu) dodatków zatytułowany Team Assault, rozwijający ideę gry multiplayer.

Przy okazji zaś ciekawostka dotycząca wersji giełdowej MOHAA, z którą zetknął się każdy próbujący zagrać w niej jeszcze przed oficjalną premierą. Otóż była to, jak nietrudno się domyślić, beta gry. Innymi słowy: panowie, to nie tylko nie było honorowe - tak naprawdę to wcale nie był MOHAA.

• Medal of Honor 3?

Brytyjski PC Gamer informuje, że prócz wspomnianego Medal of Honor: Team Assault EA rozpoczęło prace nad prawdziwym sequencem MOHAA, który jak na tę chwilę

NEWSY

określany jest jedynie nazwą kodową "Medal of Honor 3".

• Postal 2

Postal, gra sprzed 5 niemal lat, nadal wywołuje nerwowe bki u purystów - tak wielkiej dawki niezasadnionej przemocy nie było w żadnej innej grze. Oni też zapewne już wkrótce zakrzykną głosem oburzenia oraz zgrozy, gdyż twórcy Postal - Running With Scissors, ujawnili, że jeszcze w tym roku ujrzymy sequel tego kontrowersyjnego tytułu. Postal 2 nie się jednak znacznie różni od swego ułomniakowego ukazanego w rzucie izometrycznym przodka - ten nowy ma być bowiem FPS-em, tworzonym na bazie wykupionego od Epic Unreal engine'u! Czy będzie równie inielitracyjny także w tej formie - zobaczymy już po premierze gry.

• Ghost Recon, Desert Siege

Zielony wreszcie tytuł pierwszego oficjalnego rozszerzenia tactical shootera rodem z Red Storm - Ghost Recon, który dotąd występował w newsach jako - po prostu - dodatek. Tytuł ten brzmi Desert Siege, co nawiasem mówiąc, świetnie koresponduje z pustynnymi screenami, jakie do tej pory mieliśmy okazję podziwiać.



• Mafia dłużej w zamknięciu

Zła wieści dla wszystkich, którzy tak jak ja, mają już potwierdzone zamówienie na Mafia: The City of Lost Heaven - TPP w Mimacie "Długo Chrześnego" z - ponad pół roku! - solutnie fenomenalnym - integralnym symulatorem starych samochodów, tworzonym przez czeskie Illusion Softworks. Że, gdyż premiera Mafia przesunięta została na pierwsze dni maja br.

Przy okazji zaś włoskie władze poinformowały, że gra - ze zrozumieliach chyba dla wszystkich wzglę-



Pogłoski o Icewind Dale II, sequele dungeon-crawlera w świecie Dungeons & Dragons, docierały do nas od dobrych kilku miesięcy. Dopiero jednak w początkach lutego roku 2002, a więc niemal w przeddzień planowanej na maj premiery Interplay oficjalnie je potwierdził. I tak, w największym skrócie mówiąc, IWD2 powstaje na bazie motywów powieści R.A. Salvatore'a i dwuwymiarowego engine'u Infinity, w studiach Black Isle, autorów m.in. Fallout 2, pierwszego Icewind Dale, Heart of Winter, i NIE jest, co najważniejsze, tylko większym dodatkiem, ale najzupełniej pełnoprawnym tytułem.

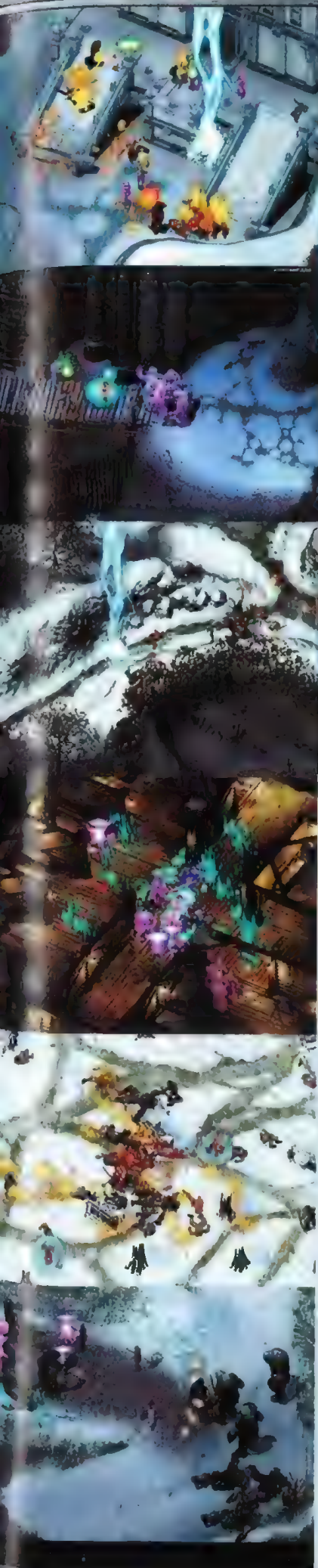
I rzeczywiście - nawet pobieżne przejście listy zmian w stosunku do poprzedniczki i jej dodatków potwierdza, że zmieniły się nie tylko czas gry (zaczynamy w 30 lat po wydarzeniach opowiedzianych w IWD i HoW) i jej fabuła (nakazująca, jak łatwo się domyślić, ponownie ruszyć z odcieczą zagrożonego Dziesięciu Miastom Doliny Lodowego Wichru). Zmiany sięgają samego rdzenia systemowego, stanowiącego najbardziej efektywne, zdaniem twórców, połączenie zasad drugiej i trzeciej edycji D&D! Dobre pojęcie o ich zakresie daje przykład THACO, które zastąpiło systemem base attack bonus, czy rozdzielenie bonusów AC na te wynikające ze zdolności, zbroi i przedmiotów!... Zresztą - nie trzeba uciekać się aż do nich, gdyż pierwsze, wynikające z przyjęcia rozwiązań aktualnej, trzeciej edycji D&D, zmiany widoczne mają być już podczas tworzenia postaci. W IWD2 bowiem rzuty kostkami w celu ustalenia charakterystyki zastąpiono systemem puli punktowej, z której budujemy szkielet punktowej, z której budujemy szkielet punktowej postaci (w IWD2, nawiasem mówiąc, tworzymy wszystkich naszych bohaterów, nie zaś, jak w BG, kierujemy grupą stworzoną za nas). Niestety, a z drugiej strony - na szczęście - niemożliwy będzie prosty import grupy awanturników z IWD czy HoW. Formalnie dlatego, że akcja gry toczy się wiele lat po tym, jak rozsypany się ostatnie szkielety ofiar ze stłoczonych w HoW bitew, faktycznie jednak chodzi o to, że



postacie, które ukończyły Serce Zimy (i to w trybie Serca Furii, a więc tym najtrudniejszym, ale też dającym najwięcej w zamian), nijak nie przystawałyby do poz. omu gry...

Zmiany dotyczą się nie tylko systemu wyboru charakterystyki postaci, ale właściwie każdej fazy ich kreacji. W Icewind Dale II wprowadzono zatem np. nową rasę "grywalną": półorka, a także podrasy, każdej z istniejących już wcześniej ras (można więc będzie zagrać

m.in. człowiekiem: thieflingiem, krasnoludem: złotym czy szarym, elfem: drowem!...), Podobnie, śladem BG2, listę dostępnych klas rozszerzono o Sorcerer i Monk, pojawiły się dodatkowo "profesje" (kit), np. wojownik: zabójca czarodziejów, czy kensai bądź bard: skald itp. Aby nie narazić się na zarzuty prostego powielenia rozwiązań obecnych w Shadows of Amn, a zarazem ukazać specyfikę Doliny Lodowego Wichru (która nawet na dla mieszkańców Faerunu jest czymś w rodzaju innego świata...).



Black Isle zdecydowało się wprowadzić 2 nowe kity: Mercenaries (zastępujący baldurowego Berserkera) oraz Dreadmasters of Bane (czyli lokalny odpowiednik Priest of Ialos). Na przebieg rozgrywki i losy naszych podopiecznych wpływać mają także nowe umiejętności bojowe (m.in. walka dwoma orężami równocześnie), pieśni bardów i naturalnie ogromna liczba zaklęć, w tym pożyteczne z BG2 Cacofiend, Gate czy Meteor Swarm, ale i zupełnie nowe jak Executioner's Eyes i Aegis - łącznie ponad 300 różnych czarów! Wreszcie - ekwipunek naszych herosów składać się ma, prócz wszystkich przedmiotów z Icewind Dale, Heart of Winter i Trials of Luremaster, z ponad 100 zupełnie nowych przedmiotów: broni, pancerzy, artefaktów.

Nowością najwidoczniejszą ma być jednak znacznie powiększony i... zmieniony świat. Zmieniony, gdyż mimo że zdążyliśmy już dość dobrze poznać Dolinę Lodowego Wicheru, nie będzie ona w IWD2 miejscem, które niczym nas nie zaskoczy. Przeciwnie: napór armii goblinoidów zagrażającej Dziesięciu Miastom sprawi, że również lokacje już znane, m.in. 'bliski sercu Kandahar' czy Oko Węża, zarojy się od nowych stworów. Wrażeniu inności świata służyć ma też... przepuszczenie sprite'ów (np. postaci i efekt czarów) przez karty 3D, dzięki czemu całość ma nie tylko lepiej wyglądać, ale i sprawniej działać, nawet w rozdzielczościach oficjalnych do 2048 x 1536 punktów! Jeśli zaś już o technicznej stronie projektu mówimy: także grafika zaspokoi nas w zupełności - tła już

w IWD stanowiły niejednokrotnie coś w rodzaju niewielkich dzieł sztuki, a w Icewind Dale II mają wyglądać jeszcze lepiej: za portrety postaci zaś odpowiedzialny jest Justin Sweet - człowiek, który rysował ilustracje w księdze - intrze do IWD, i ekrany load w Fallout 2, a więc także gwarant jakości. Niestety dla odmiany zmienił się kompozytor - tym razem jest to Inon Zur, jednak i on, będąc twórcą ścieżki muzycznej np. do Fallout: Tactics, Baldur's Gate czy Klingon Academy, zdążył się już sprawdzić i potwierdzić własne umiejętności. Ponadto Jeremy Soule, kompozytor okrzyknięty arcydziełem muzyki do pierwszego IWD, również będzie uczestniczył w procesie udźwiękowiania gry.

Reasumując - Icewind Dale II nie jest z całą pewnością prostym dodatkiem w rodzaju Heart of Winter. Nie jest także, na całe szczęście dla mnie i podobnych mi wielbicieli oldskoolowego hack&slasha, projektem realizowanym przy minimalnych nakładach, sił oraz funduszy. Słowem: faktycznie, jak się zdaje, możemy liczyć na produkt dopięty na ostatni guzik i zdecydowanie warty poświęcenia tak pieniędzy, jak i czasu!

Wydaniem Icewind Dale II na rynku polskim zajmie się najprawdopodobniej CD-Projekt.

❶ Icewind Dale II

■ Producent: Black Isle Studios/Interplay

NEWSY

dów, będzie miał spore problemy z uzyskaniem zgody na jej sprzedaż w tym kraju. O rozwoju sytuacji będziemy informować na bieżąco.

■ Dungeon Siege na dniach!

Już na pierwszy kwiecień (tak, w sam prima aprilis!) planowana jest europejska premiera Dungeon Siege'a, niezwykle obiecującego roleplaya, dzieła Gas Powered Games (i Chrisa Taylora!) oraz Microsoftu. Na zaostrzenie apetytu prezentujemy po raz pierwszy screeny z trybu cooperative multiplayer.



■ Sea Dogs 2 - pozdrowienia z nad morza!

Na oficjalnym сайcie Sea Dogs 2 - sequela jednego z najpiękniejszych morskich tytułów, jakie kiedykolwiek mieliśmy okazję oglądać na PC, pojawiła się informacja, że jeszcze w tym miesiącu ma się ukazać oficjalne demo gry! I ponownie, jako aperitif - kilka nowych, prawdziwie imponujących screenshotów!



■ Warcraft III: kupa screenów!

O tym, że Warcraft III: Tides of Darkness wszedł w fazę beta-testów, wie praktycznie każdy zainteresowany losami (trzępiąc części kuli czarowej) serii HIS. Jak jednak one przebiegają i co w szczególności, jak prezentuje się W3, wiedzą w Polsce nieliczni, gdyż kandydatury przyjmowane były wyłącznie od obywateli USA. Wśród tych nielicznych zaś jest jeden - polska oficjalna strona Warcraft III, dostępna pod adresem adresami war3.cdproj.com - który chętnie dzieli się informacjami i screenami tak gorąco, że aż parzył. Zapraszamy do odwiedzin



Na tej drodze toczy się potyczka, a w odwodach pozostaje jeszcze sporo jednostek.



Ślady i krew na śniegu oraz pingwiny - to urok zimowych scenarii.

Eld

Skłamałbym mówiąc, iż pierwsza część Battlecry powaliła mnie na kolana. Powiem raczej - że mnie rozczarowała. Trudno było mi się pogodzić z tym, że tak zaczęła serię strategii, jaką była/jest (ciężko powiedzieć, czy będzie kontynuowana) Warlords, firma Mattel zamieniła w ertees dla dziesięciolatków.

GATUNEK: RTS

Warlords Battlecry II



Na szczęście Battlecry II to zupełnie inna para kaloszy. Gra to być może do bólu klasyczna, ale jednocześnie dojrzała, "poukładana" i... niewyobrażalnie grywalna. Dawno już nie spotkałem erteesa, który miałby tak wielką moc "kradzenia czasu".

Po wejściu do menuśm napotykanymy opcje pozwalające na grę przez sieć, tutorial, edytor oraz przeznaczoną dla pojedynczego gracza kampanię (niestety w wersji beta opcja nie działa!) oraz pojedyncze mapy. Bardzo żałowałem, że nie mogłem zapoznać się z trybem kampanii, tym bardziej że programiści zapowiadają w tej kwestii rewolucyjne zmiany. Coż, na weryfikację tych przechrwałek muszę poczekać do chwili ukazania się pełnej wersji. We wszystkich trybach możemy zagrać stworzonym przez nas, tym samym bohaterem. Nie licząc jednak na tak rozburzowane możliwości jak w przypadku gier erpegie. Wybrać możemy jedynie rasę oraz klasę, a te mają z góry przypisane umiejętności. Rasy dostępne w Battlecry II są następujące: ludzie, krasnoludy, umiastaki, barbarzyńcy, minotaurowie, orki, wyższe elfy, lesne elfy, mroczne elfy, Fey'e, mroczne krasnoludy oraz demony. W zasadzie różnice pomiędzy niektórymi rasami są drobne (np. mroczne elfy a lesne elfy). Klas jest niemal dwa razy więcej i są to np. wojownik, zabójca, handlarz, alchemik, bard, złodziej, uzdrowiciel, szaman, diuid etc. Wraz z pokonywaniem kolejnych misji - co oczywiście - umiejętności naszego herosa rosną, choć nie tylko jego, bo również podległym mu jednostkom. Te z doświadczeniem bojo-



wym - ma się rozumieć - walczą skuteczniej. W drugiej części Battlecry na lepsze uległ zmianie system rzucania czarów. Tym razem podzielono je na ofensywne i defensywne oraz dopuszczono możliwość automatycznego ich rzucania. W sumie do dyspozycji mamy ponad sto czarów, których nasz bohater uczy się podczas kampanii.

Podobnie jak w pierwszej części, tak i teraz nasz bohater wykonuje inne czynności - poza walką. Przede wszystkim jest odpowiedzialny za stawianie budynków (oprócz niego czynność tę wykonują również podstawowe jednostki każdej rasy) oraz za konwertowanie kopalni przeciwnika. Jeśli już mowa o kopalniach, a tym samym surowcach - to, podobnie jak w setkach innych erteesów, występują tu: złoto, metal, kamień i kryształ; i służą one oczywiście ulepszaniu technologii oraz kupnu jednostek. A tych występuje w grze około półtora setki, z czego wynika, że na każdą rasę przypada około dwunastu. Ponadto - gdy dysponujemy naprawdę duuuuż ilością złota - nie ma najmniejszych przeszkód, by sprawić sobie Tytana, czyli postać niemal o boskich umiejętnościach, która jest w stanie dosłownie wdeptać w ziemię wrogów. Wystarczy tylko odpowiednia ilość żółtego kruszc...

Zasady wydobywania surowców są tak samo czytelne jak kod kreskowy na paczce chipsów. Kopalnia, by działać, potrzebuje górników, których oczywiście do niej przydzielamy. Im więcej ich tam trafi, tym więcej oraz szybciej przybywa surowca. Podobnie jest, kiedy ją rozbudujemy - ulepszona kopalnia to szybsze i większe wydobywanie. Analogicznie ma się sprawa z budynkami. Ulepszając technologie, powodujemy, że nasze jednostki są coraz lepsze, szybciej się produkują etc. Tu nie ma żadnych niespodzianek, w tej sferze Battlecry II to klasyka erteesów - i to do bólu. Jedyną nowalijką - i uważam ją za bardzo dobrą - są porozrzucane po mapie świątynie i kaplice, po wejściu do których bohater może otrzymać do wykonania quest. Wykonanie danego z nich i powrót do świątyni oznacza dla gracza dodatkową proflity. I na zakończenie jeszcze jedna ważna sprawa, a mianowicie AI komputerowych przeciwników. W opcji Skirmish, do której miałem dostęp w wersji beta, mogłem samodzielnie ustalić AI komputera. Poziomów umiejętności jest kilka, przy czym są one dość zróżnicowane, albowiem komputer na najniższym poziomie zachowuje się tchórzliwie - nie atakuje, unika również walki. Znacznie lepiej jest na pozostałych, a na dwóch ostatnich walka z komputerem jest nie lada wyzwaniem. Kilka razy nawet dobrze nie zdołałem się zorientować w swoim położeniu na mapie i sięgnąć po kubek z kawą, gdy moi wojownicy w końcu spoczęli na ziemskim padole, a budynki stanęły w płomieniach.

Co tu dużo gadać - muzyka dosłownie wprasowała mnie w podłogę. Cudowne dźwięki orkiestry wymieszane ze średniowieczną, celtycką muzyką chyba na każdym zrobią podobne wrażenie. Jak dobrze mieć w domu komp wyposażony w dobrą kartę dźwiękową - chce, chce. Co ważne, muzyka ta jest zapisana w formacie mp3, tak więc gracz, którym przypadnie do gustu, może się nią napawać do woli. Uszy cieszyć także odgłosy - mam tu na myśli przede wszystkim głosy bohaterów oraz jednostek, ale również odgłosy dochodzące z otoczenia i z bitew. Spędziłem wiele minut, klikając



Jak widać, starcie było bardzo krwawe.



Jednoróżce może i wydają się niewinne, ale potrafią dobrze walczyć.

Megowie i smoki to śmiertelna broń.



To miasto wkrótce doszczętnie spłonie.

wojowników tylko po to, by usłyszeć ich komentarze ("I am the God in human body!" - rządzi :)), a trzeba wam wiedzieć, że każda postać dysponuje wachlarzem kilku kwestii. Nie zaryzykuję jednak stwierdzenia, czy ścieżka dźwiękowa jest lepsza od tej z Age Of Empires 2. Rozstrzygnijcie to sami, kiedy tylko Battlecry II ukaże się w sklepach.

Kolejnym popisem teamu, tworzącego Battlecry II - jest grafika. Nowy engine gry jest po prostu kapitalny! Po pierwsze, mapy okazują się szalenie zróżnicowane - no i śliczne. Od zaśmieczonych stoków gór poprzez pustynie, step, bagna po piękne leśne tereny - wszystko to cudownie kolorowe oraz szczegółowe. Po drugie, świetnie przedstawiono zmienne warunki atmosferyczne, jak chociażby padający deszcz. Po trzecie, Battlecry II obfituje w "efekty specjalne", jak np. ślady na śniegu, plamy krwi na ziemi czy ślady pozostawione po płomieniach ze smoczyczych pysków. I wreszcie - postacie wojowników. Drobiazgowo przygotowane, opatrzone w pełni udanymi animacjami, przyjemnie działają na zmysł wzroku. Jeśli macie jakies wątpliwości, na zakończenie dodam, że jest ona w pełni trójwymiarowa, a najwyższą rozdzielczość jaką udało mi się ustawić, to 1600 x 1200. Robi wrażenie, prawda?

Lubię miłe niespodzianki (jak każdy), a za taką muszę z przyjemnością uznać Battlecry II. Spodziewałem się erteesa dla małych, przyrządzonych podobnie do części pierwszej, a spędziłem kilka dni i nocy na obcowaniu z wybornym, rozbudowanym erteesem osadzonym w realiach fantasy. Być może nie wnoszę on do gatunku niczego nowego, ale za to kumuluje wszystko to, co najlepsze. Dla mnie - rewelacja i z niecierpliwością czekam na pełną wersję.

Warlords Battlecry II

Producent: Ubi Soft

Co nowego w Battlecry II?

- 12 bohaterów i ras
- 20 klas bohaterów
- Ponad 100 czarów
- Ponad 100 umiejętności
- Prawie 140 jednostek
- Grafika w rozdzielczości do 1600 x 1200

gem

WARRIOR KINGS

Niewiele w historii gier było tytułów stworzonych przez zupełnie nieznanymi twórców, które to zasługiwałyby na zapisywanie ich złotymi zgłoskami. Nawet Id, zanim dało nam Wolfenstein 3D, musiało pomęczyć nas Commanderem Keenem. Tymczasem brytyjski Black Cactus, grupa ludzi tworzących aktualnie pod egidą francuskiego Microids (wcześniej Vivendi, które na własną prośbę jednak pozbyło się tego, tak znakomicie zapowiadającego się, tytułu) zdaje się pewnie zmierzać do tego celu! My zaś dzięki CD-Projektowi mieliśmy okazję zobaczyć ich dzieło - Warrior Kings. I naturalnie - spieszymy z relacją z bojów czegoś, co zapowiada się na pogromcę wszystkich real time wargame, jakie kiedykolwiek gościły na naszych łamach!

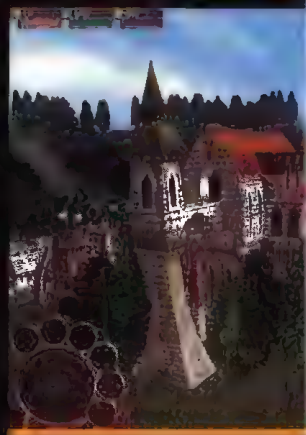
Różnica jednej, jedynej litery w skrócie nazwy gatunku, do którego Warrior Kings najbliżej, a więc RTW, a nie RTS, jest różnicą, możecie mi wierzyć, ogromną. Oznacza ona, że rzeczywistość o zwycięstwie nie będzie przesadzać wyłącznie wielkość armii, ale także sposób, w jaki dowodzi się jej częściami! Co przy tym ciekawe, sam Black Cactus określa własne dzieło mianem "prawdziwego RTS-a", a nie "maksymalnie wiarygodnej gry wojennej", która przy wszystkich zaletach ma jedną, ale za to bardzo poważną wadę - będzie się przy niej dobrze bawić może kilkaset osób na świecie. Innymi słowy mówiąc - zapewniam, że o ile rzeczywistość Warrior Kings nie jest prostym, by nie rzec prymitywnym, kl'kaniem na czas, o tyle udało się im uniknąć przeciążenia w drugą stronę i Warrior Kings pozostaje po prostu grą, a nie symulacją pola walki.

Fabula Warrior Kings rozgrywa się w nie-realiach fantasy, w świecie będącym odbicią w krzywym zwierciadle średniowiecznych wierzeń Europy. Pozwala graczowi wybrać grę w ramach jednej z trzech frakcji - Imperial, Renaissance, Pagans. Trudno jest jednak porządkować je w kategoriach dobra i zła - to po prostu światopoglądy ludzi wieków średnich. I tak Cesarzcy są ludźmi wierzącymi w ład społeczny bazujący na silnej władzy centralnej oraz autorytecie Kościoła, podczas gdy zawiedzeni tym Paganie zwracają się ku siłom natury. Ludzie renesansu zaś wspierają się osiągnięciami nauki. Z różnicy światopoglądów płyną specjalizacje każdej frakcji: pierwsi mogą liczyć na polu bitwy na ciężkie rycerstwo - odpowiednik naszych historycznych krzyżowców, oraz pomoc Jedyne Boga zsyłającego archaniołów (tak, tak...). W tym czasie Paganie nauczą się wykorzystywać siły ziemi oraz przyzywać demony. Renesansowi wreszcie, ci niewzruszenie przekonani o nadrzędności

roztumu nad wiarą, korzystać będą z wynalazków technologicznych, m.in. prochu czy umiejętności tworzenia machin oblężniczych.

Mimo to jednak kampania ta zawsze zaczyna się tak samo. Dopiero później, w zależności od dalszych poczynań gracza, rozgranicza się dostarczając w zasadzie zupełnie wyjątkowe dla każdego doznanie. I nie tylko dzięki temu, że w dowolnej chwili może on zdecydować o pozyskaniu pomocy którejś z innych niż początkowo wybrana frakcja. (Np. budowa katedry przybliży cię do Imperial, warsztat wynalazcy - Renaissance). Warto bowiem zaznaczyć silny wpływ RPG na charakter większości poszczególnych zadań! Jest tak, gdyż na każdej mapie znaleźć można nawet kilka dodatkowych zadań, czegoś, co najpełniej oddaje zwrot: roleplayowy sub-quest!

Tymczasem jednak przenieśmy się w pełni przestrzenny świat gry. I tu zaczynają sprawdzać się obiektywnie "prawdziwej przestrzeni", wygaszane przez twórców. Już pierwsza, połączona z nienachalnym tutorialiem misja ukazuje nieprawdopodobnie wręcz możliwości engine'u, stworzonego na potrzeby Warrior Kings. Jest on nie tylko bardzo elastyczny, ale także wydajny: możliwe jest zbliżenie do tego stopnia, by rozpoznawać bohaterów po rysach twarzy. Z drugiej zaś strony - przy maksymalnym oddaleniu oddziały stają się ledwie widoczne! Dzięki temu nie ma problemu, by skutecznie dowodzić, operując np. widokiem strategicznym, a zarazem, po obróceniu



czka myśli, po prostu skuteczność, z jaką nasze jednostki rozbi-
ją zastępy przeciwnika.

Jednocześnie, jeśli ktoś chce o szczegóły stanowią o jakości oprawy
graficznej, Black Cactus nie musi się również obawiać spojrzenia, w
oczy ewentualnej konkurencji. Dość będzie spojrzeć na ilustrujące
tekst fotki bądź, jeśli nie przekonują was statyczne obrazki, uwierzyć
na słowo, że tu naprawdę nie ma problemu, by zorientować się, w
jakim szyku stoi bądź przemieszcza się dany oddział. Śmiało też
można wykorzystać obraz miasta przy pisaniu referatu o typowym
mieście średniowiecznym lub przygotowywaniu kampanii RPG, osa-
dzonej właśnie w wiekach średnich! Co jednak znacznie ważniejsze –
Warrior Kings jest pierwszą znaną mi strategią, w której tak wielki
wpływ na przebieg rozgrywki ma ukształtowanie oraz charakter
terenu! Aby dostrzec i docenić dbałość o ten element, wystarczy
obejrzeć na niemal maksymalnym zbliżeniu, jak zachowuje się wózek
wiozący zbiory: wpada w doły, następnie powoli wspina się po

teren; dosiadczenie, przez co jeden oddział złożony z weteranów
wielu bitew wart będzie trzech nowych. Niczym niezwykłym w
Warrior Kings są bitwy, w które zaangażowane są armie złożone z
nawet 400 jednostek – liczba możliwych do wprowadzenia taktyk w
jednej prostej potyczce rośnie niebotycznie!

Przy całym tym bogactwie opcji Warrior Kings jest naprawdę nietrud-
ny do objęcia myślą i ręką. Początkowo rzeczywiście może się
wydawać, że nieco zbyt duży nacisk położono na warstwę socjeko-
nomiczną gry, a więc tę dotyczącą bezpośrednio zbierania i zarządza-
nia dobrami niezbędnymi do stworzenia oraz utrzymania armii. Na
szczęście przekonanie takie szybko okazuje się bardzo złudne. Zarzą-
danie bowiem, które faktycznie może być bardzo kompleksowe,
może równie dobrze zostać sprowadzone do dość prostej jednozako-
nego wskazania robotnikom zasobów, jakie mają gromadzić i
zajęcia się dowodzeniem w polu. Podobnie ma się sprawa z począt-
kowymi wątpliwościami co do interfejsu, który już po kilku chwilach,

po przyswojeniu zasady, że lewy wy-
biera, a prawy potwierdza, okazuje się
nadmierzają przyjazny.

Niestety jak mógł nie dane mi było
przetestować Warrior Kings w innym
ważnym, a nawet, jak twierdzą co po-
niektórzy, kluczowym dla gatunku try-
bie – w grze przeciw innym żywym.
Jednak z uwagi na to, że początkowo
Warrior Kings miał być grą wyłącznie
multiplayerową, również w tym przy-
padku żadne znaki na niebie czy ziemi
nie zapowiadają, by mogło być coś nie

tak, jak byśmy sobie tego życzyli. Przeciwnie – obecność
trzech stron konfliktu, kompleksowy (jeśli wola) system
ekonomiczny oraz przede wszystkim ogromne, niepraw-
dopodobnie, widowiskowe bitwy w polu dają przed-
smak tego, co może się dziać, gdy znajdziemy inne-
go chętnego, by spróbować wciągnąć przeciwni-
ka w pułapkę, zasypać go strzałami i wreszcie –
roznieść na kopytach!... Przy okazji – przy takim
potencjale oraz obfitej przez Black Cactus
elastyczności jedyną dodatkową rzeczą, jakiej
można sobie życzyć, są udostępnione narzędzia
– tak by mogli wziąć sprawę w swoje ręce
twórcy modów. Wtedy bowiem możemy spo-
dziwać się hitu na miarę Total Annihilation!

Podsumowując, Warrior Kings nawet w tej nie-
mal ostatecznej wersji i z uaktywniającym się co

piaszczystym zbocz i wreszcie ponownie, wyraźnie przyspieszając,
zjeżdża w kolejną bagieną kotlinkę, w której grzęźnie na dłużej...
Związek, jaki ma to z walką, staje się jasny, gdy wspomnieć, że w
podobny, bardzo zbliżony do rzeczywistości sposób reagują przeciw
wszystkie jednostki. Może się więc będzie zdarzać, że groźniejszym
przeciwnikiem dla ciężkiej konnicy stanie się piach czy błoto niż
roztawieni na sąsiednim wzgór-
zu łucznicy...

Rodzajów oddziałów, które mogą
brać udział w bitwie, jest zaś kil-
kanaście: poczynając przegląd
wojsk na miliję stanowiącej z
ledwie przeszkolonych cywili
przez różne rodzaje piechoty oraz
jazdy, łuczników, kuszników i ar-
kebuzerów – po bombardy i wie-

że obłąknicze, a nawet wspomniane już jednostki nadnaturalne:
archaniołów czy demony. Przykładowa lista komend jednej z nich (w
tym przypadku łucznika) daje pojęcie o pieczołowitości, z jaką je
potraktowano i zarazem – naturalnie – wachlarzu opcji ich zastosowa-
nia w boju. Nasi łucznicy bowiem potrafią: poruszyć się (w różnych
szybach, np. maślowej kolumnie), zaatakować najbliższy cel, wy-
strzelić strzały zwykłe i płonące, a gdy okoliczności nie sprzyjają –
uciec z pola w rozsypce i następnie ponownie się zgrupować. Nie
dość jednak na tym – oprócz tych podstawowych umiejętności są w
stanie przygotować się do utrzymania pola oraz walki wręcz, "strze-
lać bez rozkazu" czy wreszcie stać na straży, unikając zdradźcy na
zachowanie oraz efektywność bojową jednostek w walce mieć ma

i rusz debugiem jest grą wybitną, czymś, co – w
moim przekonaniu – przyćmi wszelkie dotychcza-
sowe RTS/RTW z Shogun: Total War na czele! Zaska-
kujące – tym bardziej że jest to pierwszy projekt
firmy Black Cactus, a brak doświadczenia zazwyczaj
niezbyt dobrze służy pierworodnym dziełom. Black
Cactus i Warrior Kings jednak, jak się zdaje, mają
ogromną szansę ustanowić chlubny wyjątek od tej
reguły...

1 Warrior Kings

Producent: Black Cactus

FIGHTING FORCE



CD ACTION

www.cdaction.com.pl

EIDOS

FIGHTING FORCE

Fighting Force to wciągająca gra akcji w grafice 3D. Nigdy nie zapomniecie dnia, w której zagracie w nią po raz pierwszy.

Co w grze?

- 4 postaci do wyboru, każda posiadająca unikalne umiejętności i techniki walki
- oszczędź walki we dwóch na jednym ekranie
- czterdzieli morderczych technik dla każdej postaci
- siedem leveli, 22 misje
- możliwość używania różnorodnego rodzaju broni: kłosa, rewolwerów, szablów, granatów, bazooki...
- duża interakcja z otoczeniem



www.cdaction.com.pl

EIDOS

Fighting Force © and TM 1997 Core Design Limited. © & © 1998 Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.

EIDOS

CORE

OKŁADKI NA CD

JUBILEUSZOWY KONKURS CDA



Czy masz już specjalną kartę konkursową, dołączoną do pudełka z kartami do gry?

Może nie wiesz, ale tak naprawdę jest to twój bilet do e-krajin (nie mylić z U-krajiną).

A znajdziesz się tam za pomocą: Media Tech Play'N'Go Multi-Cam (*). Urządzenie to łączy kilka ciekawych funkcji. Pierwszą i najważniejszą jest funkcja cyfrowego aparatu fotograficznego oraz kamery internetowej. Kolejną funkcją jest możliwość słuchania cyfrowego radia. Ostatnią funkcją jest możliwość wykorzystania ciekokrystalicznego wyświetlacza, znajdującego się z tyłu obudowy - do grania w jedną z kilkunastu prostych gier.

Redakcja CDA ufundowała trzy takie urządzenia. Co trzeba zrobić by wejść w ich posiadanie?

Otoś należy podać imię i nazwiska przynajmniej 6 postaci, które pojawiły się na naszych kartach do gry.

Do odpowiedzi dołączyć konieczną wypełnioną kartę konkursową i wszystko razem wysłać na adres redakcji, z dopiskiem **KONKURS JUBILEUSZOWY**. Termin nadsyłania odpowiedzi: do końca kwietnia.

Zyczmy powodzenia!

(* i więcej o tym urządzeniu przeczytasz na stronie 130).



Laureaci Konkursu firmy Creative Labs

Zestaw głośnikowy Creative FourPointSurround FPS - 1600
Andrzej Bagaś Kiełce

Zestaw głośników Playworks PS2000 Digital
Grzegorz Stąskiewicz, Nowy Sącz

Zestaw głośników multimedialnych
Marcin Skórka Opoczno

Koszulki:

Rafał Małajuk, Miłez; Mariusz Klifała, Nowa Dęba; Leszek Czechowski, Brzesko; Grzegorz Wierzbicki, Pionki; Emil Danielak, Warszawa; Anna Wanczura, Bydgoszcz; Marek Małagocki, Lubnina; Marek Plekarski, Warszawa; Marcin Ochmio, Otwock; Jakub Kopka, Sochaczew; Andrzej Watras, Gdańsk; Lukasz Marchlewski, Wąłtorzych; Bolesław Baranowski, Rudawa; Leszek Lubardo, Raków; Paweł Blender, Łęczna; Artur Aumiller, Paczów; Dariusz Szczepaniak, Białutów; Mirosław Ostrowski, Pila; Damian Wielgus, Łobez; Szczepan Gościel, Jordanów; Daniel Dulak, Trzciana; Paweł Kula, Piotrków Tryb.; Wojciech Milewicz, Łęburk; Grzegorz Ziemiński, Ziębice; Jakub Szewc, Wągrowiec;

Małpy skaczą niedościgle, małpy robią małpie figle!

**JUŻ WKRÓTCE
W SPRZEDAŻY!**

INDIANA Jack

Piękna, kolorowa grafika w pełnym 3D

Prześmieszne kreskówkowe postacie

12 poziomów do zwiedzenia

Wielu, wielu zjadłych wrogów
i sprytnych pułapek

Pradawne siły Zła przejęły kontrolę nad światem. Za pomocą czarnej magii, podły Czarnoksiężnik przeobraża wszelkie dobre i przyjazne zwierzątka żyjące na ziemi, w niebezpieczne potwory. Biedne zwierzątka bezwolnie poddają się władzy paskudnego maga.

Do walki z pradawnym złem staje mała, ale niezwykle dzielna i odważna małpka - Indiana Jack.

Aby pokonać moc Czarnoksiężnika, konieczne jest odnalezienie czterech mistycznych artefaktów.

Tylko one mogą przepędzić Wielkie Zło, tam gdzie pieprz rośnie. Zdobyć ich nie będzie jednak prostą sprawą.

Indiana będzie musiał przejść dwanaście niebezpiecznych krain, uniknąć podstępnych pułapek i przede wszystkim rozprawić się z tymi, którzy strzegą dostępu do cennych magicznych przedmiotów.



interia.pl
8,5/10



Wirtualne Imperium Gier
9/10

wr.pl
8/10



Srebra.com
9/10



Login Point
8,5/10



gry.hogar.pl
9,5/10

Login Point 8,5/10

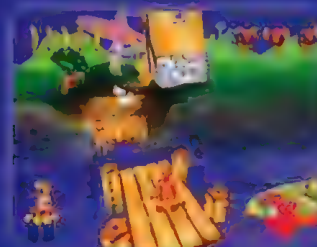
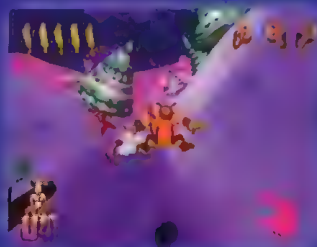
Fantastyczna gra dla dzieci, Indiana Jack jest po prostu rewelacyjny

Wirtualna Rozrywka 8/10

Przepiękna bajkowa grafika, mnóstwo postaci i naprawdę wiele grania w dwunastu zakreślonych poziomach, taka gra z pewnością spodoba się dzieciakom.

hogar 9,5/10

Indiana Jack to naprawdę dopracowana przygodówka dla dzieci. Zabawne dialogi, wyjątkowa pod każdym względem grafika i ciekawie skonstruowana fabuła, zasługują na najwyższe uznanie.



Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

Multimedialny Sklep Wysyłkowy:
www.msw.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:

tel.: 0 prefixs (62) 73 72 739, e-mail: spredaz@techland.com.pl

Skala ocen

1 - po prostu dno + metr mułu, gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 [...] przyjdź jutro z rodzicami...]. W ogóle nie da się w to grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!

2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad przewyższa je wszystkie. Szkolny odpowiednik: 2. Granie w to jest kara.

3 - cienka gra, ma jakieś rzeczy, które warto wspomnieć, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3.

4 - raczej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta.

5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (le raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.

6 - niezła gra, choć do czołówki sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-.

7 - dobra gra, choć nadal niepozabawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.

8 - bardzo dobra gra, dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+.

9 - doskonała gra; praktycznie nie ma poważniejszych wad. Jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grafika i muzyka stanowią powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5.

10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczeniście ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPS). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!

Gamewalker

Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera.

Car Tycoon

Gatunek: ekonomiczna. Ocena: 7. Wymagania minimalne: P2 300, 64 MB RAM, akcelerator. Grałiśmy na: C933, 256 MB RAM, GeForce 2.

...! jak Ferrari na szóstym biegu.



Uwagi:

Mac Abra: Za trudna nie jest (to może być zaleta), ale można poczuć się Fordem. (nie Fordem, ale imć Fordem!)
gem: Harrisonem?! Hanem?!
Ugly Joe: Fajna swingująca muzyka.
Eld: Ostatnio wśród redaktorów CDA zapanowała moda na samochody. Niekiedy nawet dla sportu rzucają się pod koła, by tym samym choć dotknąć pożądanego.
Tymo: Chcesz? Możesz dotknąć mój maluch...
McDrive: A Czarny Iwan nie byłby o niego zazdrosny?

Colobot PL

Gatunek: RTS. Ocena: 7. Wymagania minimalne: PIII 300, 64 MB RAM, g. gabaj miejsca na HDD, akc. min. 32 MB. Grałiśmy na: PIII 500, 256 MB RAM, GeForce 2.

...! i nawet całkiem dobrze chochila.



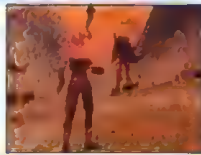
Uwagi:

Mac Abra: Spolszczenie raczej średnie - ale złe nie jest.
Smuggler: "Moje specyficzne po reby" ta gra zapożycza aż nadto...
gem: Smug, my naprawdę nie chcemy wiedzieć...
Tymo: Nie, nieeeeeeeee. Nie mów!
Eld: Chwila, zaraz... Może inni by chcieli usłyszeć - i mieć jakiś haczyk na niego.
McDrive: A niby ma tylko język programowania... ciekawe, co w takim razie Smuggler chce sobie lepiej oprogramować.
Jedi: Może to nie o program chodzi, a o hardware?

Darkened Skye

Gatunek: TPP. Ocena: 6. Wymagania minimalne: Windows 98/ME/XP/2000, P I 350, 64 MB RAM. Grałiśmy na: PII 433, 256 MB RAM, Riva TNT2.

...! nieszczeniście.



Uwagi:

Smuggler: Panienska z lagą w ręku ładniejsza wprawdzie od Lary, ale jej magii nie ma Eld. Eld??? A jaką to niby magię ma Lara?
gem: A M&M's rozpuszczają się w usłach, a nie w dłoni...
Tymo: Lary? Ty świniuchu!
McDrive: Ehm... w dłoni to chyba raczej twardo eją, a nie rozpuszczają się...
Jedi: A to zależy w czyje i jak mocno jest ściśnięte.
Ugly Joe: Litości, czytają nas w ełetr!

Dracula 2: Ostatnie Sanktuarium

Gatunek: przygodowa. Ocena: 7. Wymagania minimalne: P166, 32 MB RAM. Grałiśmy na: C600, 256 MB RAM.

...! zaszuwała jak śmierlelnik na widok wampira.



Uwagi:

Mac Abra: IMO raczej przeciętna przygodówka, a nie tak wysokim poziomie, by dalo się grać z satysfakcją.
Ugly Joe: Bardzo poprawnie spolszczona.
gem: "Przygodowa", Yuck.
Eld: Bardziej wolę reality show w stylu "Jak przeżyć do następnej wypłaty?".
Tymo: Ale etapy są z każdym miastem trudniejsze. Nie ma do tego trenerów?
McDrive: Albo jakiś sprawdzonych cheatów? Może choćby jakaś rozsądna solucja?
Jedi: Jest. Tylko sporo kosztuje.

End of Twilight

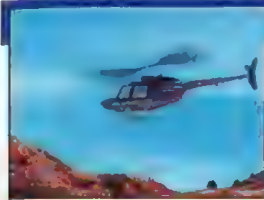
Gatunek: strategia. Ocena: 7. Wymagania minimalne: P I 300, 64 MB RAM, WIN 98/Me/2k/XP. Grałiśmy na: C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2.

...! w 1024 x 768 przy dużym poziomie detali za szybko nie było..



Uwagi:

Mac Abra: Nieco bajkowa grafika, ale sama gra... niezła, niezła!
Ugly Joe: Wiesz jak będzie brzmiał jej po ski tył? Trzymajcie się - "Zaginiona Tarcza Wiknga" czy jakiś tak!
Smuggler: On zartuje? Powiedzieć, że on zartuje. Taki ładny angielski tytuł...
Tymo: A może "Zagubiony rozum ilumacza"?
gem: A Arniego na okładce widać?
Eld: Skoro Chorwaci ukradli naszego Iwana na okładkę Sama 2, to Lemon mogli sobie wyczyć Arniego...
McDrive: Tyle dobrze, że go broda i hełmem przysłonił - nie każdy zauważy.



Flight Simulator 2002

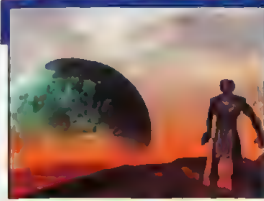
Gatunek: symulator ■ Ocena: 8+ ■ Wymagania minimalne: P300, 64 MB RAM, Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 8, akcelerator ■ Grałsiemy na: Athlon 1000, 448 MB RAM, GeForce 256 MB

...I: czasem trafiały się "turbulencje" :) szczególnie na spręż e bliskim wymagań min malnych



Uwagi:

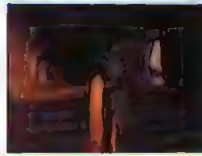
Mac Abra: Faktycznie - nie ma WTC... Poza tym klasa i klasyka w dziedzinie symulacji - co tu dużo mówić.
gem: I można się przekonać, czy da się wykrcić petle 747?
tig: Petla jak petla - spróbuj kober Pugaczowa... :)
Eld: ...po czym zaparkować na 20 piętrze Pałacu Kultury?
Tymo: O, wycieczka! No i jak wam się - dzieci - podoba samolotik?
McDrive: A czemu on tak szybko leci? A czemu tak nisko? Ooo...



Frank Herbert's Dune

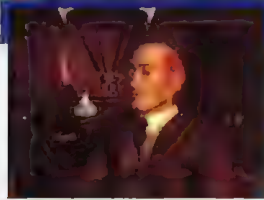
Gatunek: TPP ■ Ocena: 5+ ■ Wymagania minimalne: PIII 500, 64 MB RAM, akcelerator ■ Grałsiemy na: C933, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: nno - jak orn lotper pod wiatr...



Uwagi:

Mac Abra: Ech - spapa i grę...
Smuggler: Piasek jest, Paul jest, czerwie są, wszystko jest... więc czemu tak mi się nie podoba?
gem: Piasek jest, Natalia... em...
Czarny Iwan: Slabe i mdle, czyli coś jak skrzyżownie Yasia z Gem-inim
Eld: Mówi tak, bo Gem odrzucił jego oświadczenia, a jeszcze n edawno taka z nich była piękna para...
Tymo: Trzeba było zobaczyć ich w Walenynki... To było wielkie uczucie



Loch Ness

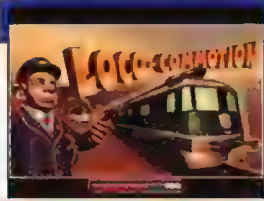
Gatunek: przygodowa ■ Ocena: 5 ■ Wymagania minimalne: P166, 32 MB RAM ■ Grałsiemy na: C600, 256 MB RAM

...I: bez uwag krytycznych



Uwagi:

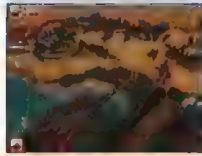
Mac Abra: Amerykański detektyw i tajemnicze Szokci. Tylko hagg sa nie pokazali
Eld: I gestu znanego z filmu "Braveheart".
Ugly Joe: Gdyby oprawa dźwiękowa dorównwała cłt ctenkom...
gem: "Przygodowa". Co za określenie...
Tymo: Przygodowa, co...? A może wyborowa?
McDrive: Na przykład kelbasa? Ale to bardziej - wyborcza -
Jedi: Kelbasa z Nessie? Nessie, wróć!



Loco Commotion

Gatunek: logiczna ■ Ocena: 7/10 ■ Wymagania minimalne: PII 266, 32 MB RAM, W95+, akcelerator z 8 MB ■ Grałsiemy na: PII 433, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: działało, ale średnio



Uwagi:

Mac Abra: Hm - a myślałem że to będzie kolejny symulator pociągu :)
gem: O godz. 9.45 ze stacji A wyrusza pociąg osobowy, który na 7 kilometrów trasy...
Eld: ...zapali się i spłonie wraz ze wszystkimi pasażerami... (mój umysł miewa chora wizję).
McDrive: Założmy że wagon pali się w tempie przedziału na minutę; pożar zaczął się od lokomotywy, a Janek B. siedzi w trzecim wagonie od końca...
Jedi: ...to kiedy pociąg ten trafi na złomowisko zakładając, że spawacz Kazim ma pociąg do kierowniczej skłacu relacji Kuluszki - Dziabdzikowce



Master Rallye

Gatunek: samochodowa ■ Ocena: 6 ■ Wymagania minimalne: PII 333, 64 MB RAM, akcelerator ■ Grałsiemy na: C600, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: nawet sympatycznie



Uwagi:

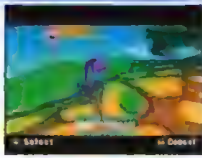
gem: Niestety - cnieli dobrze, a wyszło jak zawsze. Blen
Eld: A Iwanowi i tak gra się spodobała, że wpadł z entuzjazmu pod najbliższy samochód...
Tymo: I, uz nie wrócił. Ne, czekajcie, idzie... Gdzie masz nożkę, kolego?
McDrive: Aaaa, oto ci ona! Wprawdzie się nie zgina, ale grunl, że w ogóle jest?
Jedi: Zgina się - i to w ozie strony!



Monster Inc.

Gatunek: zręcznościowa ■ Ocena: 10 ■ Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, Windows 9x ■ Grałsiemy na: C600, 256 MB RAM

...I: bez komplikacji



Uwagi:

Smuggler: Ugabugabuga!!)
Eld: CADAVER NC. - o jest, kurczę - miodny zespolik... A Polwornicka Inkorporacja raczej dla młodych graczy
Czarny Iwan: Starsi gracze mogą ominąć ten tytu - bez poczucia s.raty. Dla młodszych będzie to natomiast świetna gra i superzabawa na wiele wieczorów.
gem: Te animacje!... Buhanahahaha!... :D
Tymo: Szkoda tylko, że dla dzieci.
McDrive: I szkoda - że nie ma wiecej animacji z filmu! Ale uwaga - bez nich gra w ele by straciła, więc - jeśli ktoś nie trawil filmu...



Rally Championship Extreme

Gatunek: rajdówka ■ Ocena: 6+ ■ Wymagania minimalne: PII 333, 64 MB RAM, akc. min. 16 MB ■ Grałsiemy na: PIII 500, 256 MB RAM, GeForce 32 DDR

...I: nieźle, nieźle - nie najgorzej...



Uwagi:

gem: Nadmierne, jak na mój gust, uproszczone. Ale jeśli ktoś lubi wygrywać rajdy metodą "nieważne jak, tylko do przodu", w nlen przynajmniej rzucć okiem...
Eld: Tytuł powinien raczej brzmieć - Rally Iwan Extreme Car Accident
Tymo: Zostaw już chłopaka w spokoju. Nie widzisz, że mu kropelkawkę podłączają.
McDrive: Fajnie będzie chłopak miał! Kropelkawkę, wyciągi, g psik, pielęgniarstwo...
Jedi: Ciopag do pielęgniarstwa?



Rim - Battle Planet

Gatunek: strategia turowa, ■ Ocena: 6+ ■ Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM ■ Grałsiemy na: PII 433, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: nie było źle, ale najępiej też nie



Uwagi:

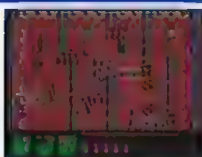
Mac Abra: Ni to turówka, ni RTS... ale całkiem sympatycznie, jeśli się bliżej przyjrzeć
Eld: Pytanie, czy komuś chce się z bliska przglądać.
Tymo: Dwa w jednym - zapomnij o Lupieżu?
McDrive: Ech, przydałoby się lu Adamski z RIM-a, od razu zrobiliby się ciekawiej!
Jedi: Już jest c ekawiej - nasza sekretarka zatrzasnęła się w W(t)CI Chodźcie! Podrażnijmy się z nią trochę!



Robbo Millennium

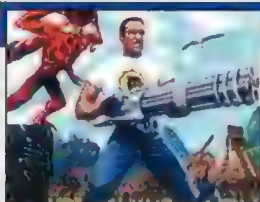
Gatunek: zręcznościowa ■ Ocena: 6 ■ Wymagania minimalne: P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000/ME, 4x CD ROM ■ Grałsiemy na: C433 - 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: spoczko



Uwagi:

Mac Abra: Ekshumacja i reanimacja - zombi. Po co?
Smuggler: Niech legenda pozostanie legendą - w naszej pamięci
Eld: Ładnie powiedziane - chip, ch ip...
gem: Hej Smug, znalazłem śrubkę!... :)
Tymo: To ja sobie wkręć...
McDrive: Ciekawe tylko, czy a była? I komu cztery i tery odpadną...)
Jedi: To nie "śrubka", to "ma uch" Smugglera.
Smuggler: Sprzedałem go dobrych 5 lat temu, parania głowo.)



► Serious Sam 2 PL

► Gatunek: FPP ■ Ocena: 8 [lokalizacja] ■ Wymagania minimalne: PII 400, 64 MB RAM, WIN 95/98/ME/2000/XP, 4x CD-ROM ■ Grałśmy na: AMD 800, 256 MB RAM, GeForce 2

► ...! bez zastrzeżeń



Uwagi:

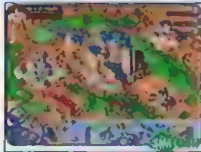
Mac Abra: Spolszczenie dużo lepsze niż w pierwszej części.
Czarny Iwan: Ale jednak głos polskiego lektora o wiele mniej "pojechany". Cóż, trudno.
Eld: M m o wszystko wersja angielska jest lepsza.
McDrive: Na szczęście obie są na krąku, zatem problemu nie ma!
Jedi: Jest. Nie ma krąka. Chodźcie, zrobimy seksrelacje rewizję osobista!
Ugly Joe: Chcesz troszkę bromu? Tak z kilogram w herbacie?



► Sid Meier's Sim Golf

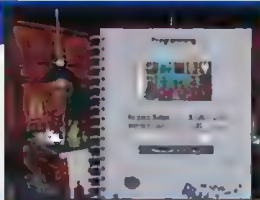
► Gatunek: tycoon ■ Ocena: 8+ ■ Wymagania minimalne: PI 200, 32 MB RAM, karta graficzna 4 MB ■ Grałśmy na: PII 500, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

► ...! szybowala jak pillecki Nicka Faldó



Uwagi:

Mac Abra: Czuję rękę mistrza. Niby nie c takiego, a jak wciąga...
gem: "Mistrza"? Po Civ3 mam wrażenie, że "bohaterowie są zmęczeni".
Tymo: Nie no, ja tego tyłka znokautuję. Jak można tak mówić o Sidzie?
Matt Riggs: Troszkę symulacji, troszkę ekonomii, szczypta golfa. Ma swój urok.
McDrive: Taaa, coś jakby "Masz babo placek".
Jedi: Ze śliwkami? To od 100 piteczek.



► Software Tycoon

► Gatunek: ekonomiczna ■ Ocena: 7 ■ Wymagania minimalne: Pentium II 266, 64 MB RAM ■ Grałśmy na: C400, 256 MB RAM

► ...! i w porządku



Uwagi:

Mac Abra: Myślisz, że łatwo jest być np. Billem Gatesem czy Johnem Romero? To się przekonaj.
Smuggler: Gra o tym, jak się robi gry. Następna część będzie o tym, jak się w nie gra?)
Jg y .oe: Wzrostanie nie zachwycia, ale siła takich gier akurat nie tkwi w grafice.
Eld: I czasami szkoda, zwłaszcza że wymagania są całkiem spore.
Tymo: A i gra prościutka, jak kod w Pongu.
McDrive: No, ale Pong przecież wciąż żyje, nie?
Jedi: Pong wciąż żyje. Nosam.



► SnowCross

► Gatunek: arcade ■ Ocena: 7 ■ Wymagania minimalne: P266, 32 MB RAM, WIN 95/98/ME/2000/XP, akce orator ■ Grałśmy na: C933, 256 MB RAM, GeForce 2 MX400

► ...! szszszzytko!



Uwagi:

Smuggler: No, jazda na śnieżnych skuterach... i co?
Matt Riggs: I n c, jeżdżymy na śnieżnych skuterach... Oczekiwałeś czegoś więcej?
gem: Można było dorzucić choćby bitwę na śnieżki... Albo... epienie Czarn... balwana.
Eld: Tuzd az orla na śniegu zrobił a bo enociaz wysluciac na nim jakiś fajny nap s...
McDrive: Byle nie pod wiatr!
Jedi: Bo zostaniesz Chłirczykiem i będziesz się rozmazał trzy razy w tygodniu.



► Solaris 1.0.4

► Gatunek: strzelanka kosmiczna ■ Ocena: 8+ ■ Wymagania minimalne: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM; Windows 95/98/NT/2000 ■ Grałśmy na: C600, 256 MB RAM

► ...! nie wszystko OK



Uwagi:

Mac Abra: Powrót do przeszłości gier... w bardzo dobrym stylu.
Matt Riggs: Zdumiewające, ale to nadal bawi...
Czarny Iwan: Porządnie wykonana rąbanka w starym dobrym stylu. Polecam.
gem: Napisałeś, jak grałśmy w multiplayer? A było tak: on obsługiwał strzałki, ja fire...)
Eld: A Smugg wydał rozkazy. "Skrecaj w lewo! Nie, w prawo, baranie!!!".
McDrive: Tia, a potem dorwała się do tego korekta, i tyle grę widzieli, chlip, chlip...
Jedi: Korekta też lubi klasykę, zamknijmy ich w WC!



► Star Wars: Starfighter

► Gatunek: arcade ■ Ocena: 6+ ■ Wymagania minimalne: PII 350, 64 MB RAM (128 MB w przypadku Win 2K i XP), akce, min. 16 MB ■ Grałśmy na: A1600+, 256 MB RAM, GeForce 2 Pro 64 DDR

► ...! nie najgorzej, nie najgorzej... Dysponując takim zapasem...



Uwagi:

Ugly Joe: Khhhh... khhhh... (a co, mam kłócić?).
Smuggler: Kolejna gra osadzona w świecie SW, której nie warto pamiętać.
gem: Nie, nie jest aż tak źle. Nie jest to wprawdzie TIE Fighter, a e i tak jest znacznie lepiej niż w Battle for Naboo. Z drugiej strony - może być coś gorszego od BIN?
Eld: Tak, ostatni tydzień przed wyplak...)



► Starships Unlimited: Divided Galaxy

► Gatunek: kosmiczna turówka ■ Ocena: 8 ■ Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, karta z 2 MB RAM ■ Grałśmy na: PII 433, 256 MB RAM, Riva TNT2

► ...! problemów nie było



Uwagi:

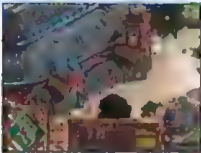
Mac Abra: Miło zaskoczenie. Potężna, rozbudowana kosmiczna strategia, która p ekalnie wciąga, gdy da się jej szansę.
Tymo: Naprawdę? Dać jej szansę! Dać jej szansę! Dać jej szansę!
McDrive: Jedyny problem to jej kupno - w polskich sklepach nie estety je, nie znajduje.
Jedi: Bo nikt nie dał jej szansy. Pośpiewajmy szanty.



► Tropico: Rajską Wyspę

► Gatunek: ekonomiczna ■ Ocena: 8 ■ Wymagania minimalne: PII 200, 32 MB RAM, karta graficzna 4 MB ■ Grałśmy na: PII 500, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

► ...! płynęła jak katamaran na Karaibach



Uwagi:

Mac Abra: Dla fanów Trop co.
Ugly Joe: I maniaków turystyki... wiodanej od strony hotelarzy...)
Czarny Iwan: Raj na ziemi to to nie jest. Giera - taka sob e.
gem: Mimo wszystko lepiej byłoby być tam niż tutaj...
Eld: Święta prawda... Ale jeśli się bogato nie ożenimy, o tropikalnych wyspach nie ma co marzyć...
McDrive: Heh, jakby się bogato ożenić (ub wyjść za żonę, jeśli jest się wanem), to nawet tu nie musi być źle.



► Williams F1 Test Driver

► Gatunek: symulator ■ Ocena: 6 ■ Wymagania minimalne: PII 233, 64 MB RAM, akcelerator z 4 MB ■ Grałśmy na: PII 433, 256 MB RAM, Riva TNT 2

► ...! że nie było



Uwagi:

gem: Aaaa... takie coś w dobie GP4 Pro Race Driver?!...
Eld: Niech ktoś powie Iwanowi, by przypadkiem nie rzucił się pod to id formuły 1.
Tymo: Ale pomysły niezły... Tylko realizacja!!
McDrive: Niestety ciabel jak zwykle tkwi w szczegółach...
Jedi: No to wystylizuj z arraty diabła!

■ Tymo Faldo

GATUNEK: EKONOMICZNA, RELAKSACYJNA

Wiele rzeczy w otaczającym nas świecie zdaje się bez sensu. Wystąpienia sejmowe Andrzeja Leppera, "największy wynalazek nowego wieku", czyli Ginger, łazienkowa waga na kółkach, obecność na sklepowych półkach pastylek o smaku anyżowym (czy ktoś w ogóle jada to świństwo?). Żyję mimo to w przeświadczeniu - ba, nawet z pewnością - że każde zadziwiające zjawisko na Ziemi, da się wytłumaczyć, wystarczy tylko zgłębić dany temat.



Sid Meier's SIM Golf™



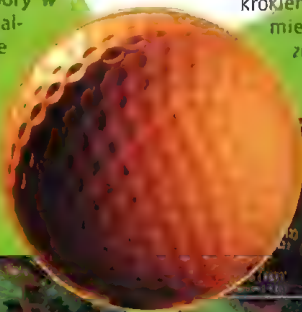
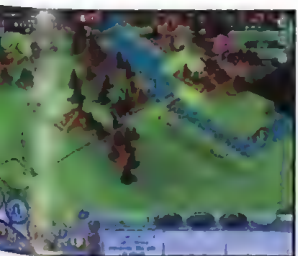
W moim przypa-
cku tak było z
grą w golf. No bo jaki
sens może mieć wbijanie małej piłeczki do dołków
ustawionych kilkaset metrów od punktu wyjściowego? Po co prze-
znaczać na pola golfowe setki hektarów ziemi? Kiedy jednak dane
m' było spędzić kiedyś kilka godzin na polu golfowym z kijem w
ręku, zrozumiałem, jaki sens ma ta gra. Fakt - wbicie piłeczki do
dołka przy jak najmniejszej liczbie uderzeń jest głównym zadaniem
stawianym przed zawodnikami. Istotą golfa jest jednak przyjem-
ność płynąca ze spacerowania po zielonym, pachnącym świeżą
trawą polu, podziwianie niezwykłych widoków, wewnętrzne wyci-
szenie temu towarzyszące i rozmowa z partnerami rozgrywki. Celo-
wo nie użyłem tu słowa "przeciwnik", bo nawet w trakcie najbar-
dziej prestiżowych turniejów golfiarze traktują się z sympatią i
szacunkiem - tak jak towarzyszy, nie jak wrogów. Niestety mimo że
nasze wydawnictwo płaci dużo i na czas, to wciąż za mało, bym
mógł pozwolić sobie na częste i regularne partyjki gry w golf. Tym
bardziej że w Polsce działają bodaj tylko 3 pola golfowe, z tego
tylko jedno reprezentuje europejski poziom. Komputery - i gry
komputerowe - są jednak dużo tańsze, dlatego też od tamtej pory w
golfa gram jedynie wirtualnie. I co oczywiste - nie
daje to takiej satysfakcji jak gra na żywo, braku-
je bowiem tego najważniejszego, relaksa-
cyjnego elementu. Sid Meier's Sim Golf czy-
ni jednak niemożliwe

wych, luksusowych i najdroższych
miejscach. Taki właśnie jest długo-
terminowy, strategiczny cel gry -
dorobić się fortuny i wykupić pola
golfowe w każdym z 16 kurortów
wypoczynkowych.

Po podjęciu decyzji co do miej-
sca, w którym rozpoczniemy roz-
grywkę, przenosimy się na dane
pole... zdecydowanie jeszcze nie-
golfowe. Dysponując pozostałą
częścią gotówki, musimy zapro-
jektować pierwsze dołki i usta-
wić podstawową infrastrukturę
pola. Tworząc dołki, zaczynamy
od ustawienia tzw. tee-off czyli
punktu startowego. Kolejnym
krokiem jest wskazanie
miejsc, w którym
znajdzie się otwór z



Takie bogato zdobione dołki umożliwiają zawodnikom zrelaksowanie się.



możliwym. To
bowiem gra,
która relaksuje
tak samo jak
prawdziwa par-
tyjka golfa.

Założenia Sid
Meier's Sim Golf
są niezwykle
proste, klasycz-
ne. Zaczynamy
grę z pewną
sumą pieniędzy

100 tysięcy dolarów, za którą kupić możemy kawałek ziemi w jednym
z 16 punktów na naszym globie - od Las Vegas przez Hawaje, Jamajkę
i Florydę aż po Irlandię. Na początku jednak stać nas tylko na jedną z
kilkunastu najtańszych lokacji; dopiero później, kiedy dorobimy się fortuny,
będziemy mogli myśleć o budowie pola w tych najbardziej prestiżo-



Nieudane uderzenie.



Sterownik szybujący nad polem przypomina, kto zrobił tę świetną grę.



chorągiewką, czyli tzw. green (podczas tego procesu na ekranie cały czas widzimy odległość, jaka dzieli tee-off od green). Teraz wystarczy tylko urozmaicić tor, wstawiając pułapki z piasku, wysokiej trawy lub wody, elementy ozdobne (kwietne plomby, dekoracyjne drzewka) oraz te miejsca, w których piłeczka powinna lądować po każdym uderzeniu, punkty przystankowe w drodze do celu. Jeśli wystarczy pieniędzy, w ten sam sposób należy zaprojektować jeden lub dwa kolejne dołki, dbając jednocześnie o obiekty usługowe - ławeczki dla zręcznych golfistów, snackbar z przekąskami itd. Ważne jest także zatrudnienie obsługi, czyli ogrodników walczących z chwastami oraz dbających o trawę i roślinność, dziewczyn roznoszących napoje, specjaliści od zabawiania graczy.

Nie wiem, co kierowało Sidem Meierem, kiedy decydował się rozpocząć pracę nad Sim Golfem, ale nie ma to większego znaczenia w obliczu tego, że jego "magiczny" dotyk widać w tej grze. Podobnie jak Civilization, największe dzieło Meiera, Sim Golf również zaprojektowano nie-

Każdy zawodnik opisany jest dużą liczbą parametrów.



Golf w statystykach

Najmłodszy zwycięzca profesjonalnego turnieju - Johnny McDermott (19 lat), US Open, 1991 r.

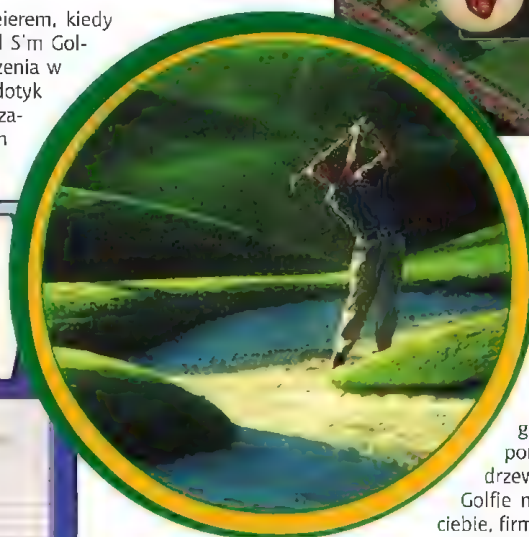
Najstarszy zwycięzca profesjonalnego turnieju - Sam Snead (52 lata), Greater Greensboro Open, 1965 r.

Największa liczba zwycięstw w turniejach w ciągu roku - Byron Nelson (18 zwycięstw) w 1945.

Najwyższa suma nagród zdobyta w ciągu jednego sezonu - Tiger Woods (\$9,188,321), 2000 r.

Najwyższa nagroda zdobyta przez debiutanta - Carlos Franco (\$1,864,584), 1999 r.

Tiger Woods: nie dość, że powstają o nim gry, to jeszcze dużo zarabia.



zwykle spójnie - wszystkie elementy pasują do siebie, a co najważniejsze - w grze cały czas pojawiają nowe elementy, które rozszerzają zabawę.

Przy swoim podstawowym założeniu Sim Golf pewnie szybko by się nudził - byłby po prostu jedną z wielu gier ekonomicznych - ale dzięki Sidowi jego zasadnicza struktura została znacznie poszerzona. Głównym źródłem dochodu w grze są opłaty za grę (płacone po zakończeniu każdego z dołków) oraz składki członkowskie za przynależność do klubu. By komputerowi zawodnicy zechcieli grać na twoim polu, musi on być zróżnicowany i odpowiednio wyważony, tzn. nie za

trudny i nie za łatwy. Ważny jest też towarzysz partyjki - ty możesz dobierać komputer, jednak i ty samodzielnie możesz łączyć zawodników w pary. Jeżeli dobrze wybierzesz, partnerzy miro spędzą czas, zagrają we wszystkie dołki na twoim polu, a może nawet... połączą ich coś więcej. Sim Golf punktuje takie 'happy endings' (taką nazwę noszą w grze sytuacje, w których po całej partyjce zawodnicy zako-



chuja się, zostają przyjaciółmi, dobijają interesy), połączenie jak największej liczby par jest także jednym z celów gry. Każdy 'happy ending' premiowany jest odpowiednim, bonusowym elementem krajobrazowym - np. jeśli zaprzyjaźnią się ze sobą, na polu pojawią się posązek Buddy, w pobliżu którego gracze będą mieli bardziej szczęśliwe myśli).

Inne elementy, które zwiększają zadowolenie graczy, to dodatkowe obiekty usługowe (m.in. portik jachtowy), elementy dekoracyjne (kwiaty, drzewka) oraz posiadłości znanych osób. W Sim Golfie możesz sprzedać część ziemi, jaka należy do ciebie, firmie budowlanej, która wybuduje na niej luksusową posiadłość. Jeśli twoje pole będzie znane i dobrze zaprojektowane, dom taki szybko kupi znany aktor, polityk lub modelka (np. Pamela Anderson). O ile niezamieszkała willa drażni graczy, tak ta, na tarasie której opala się Pamela, zwiększa ich zadowolenie z gry (mówiłem przecież, że golf to przede wszystkim piękne widoki). Poszukując formuły golfowej kamienia filozoficznego, czyli takiego pola, które wprowadzi graczy w zachwyt, pomocne okazują się być ośmiemka informacyjne, przedstawiające wszelkie parametry pola i graczy za pomocą wykresów i czytelnych, zrozumiałych danych. Dostępne jest nawet zabawne narzędzie przedstawiające tor lotu piłeczki uderzonej z danego miejsca przez golfistę o różnym poziomie umiejętności oraz doświadczenia. Warto korzystać z tych informacji oraz przyglądać się komputerowym zawodnikom w trakcie gry - wtedy bowiem okaże się, że stworzenie dobrego pola golfowego wcale nie jest takie trudne, a twoje dołki pojawią się w magazynie Golf Enquirer w pierwszej setce lub nawet osiemnastce (a to już najwyższe wyróżnienie) najlepszych dołków na świecie.

O zadowolenie graczy warto dbać. Większość z nich, jeśli opuści pole z uśmiechem na ustach, zarekomenduje je własnym znajomym. Jeśli będą to gracze wyjątkowi - np. aktorka czy guru - zostawią na polu pamiątkę, która będzie przyciągać tłumy. Jeśli zadowolisz golfowe potrzeby burmistrza czy gubernatora, ludzie ci pozwolą na powiększenie powierzchni zajmowanej przez pole. A to oznacza oczywiście większą liczbę dołków, więcej graczy i... więcej pieniędzy.

Kiedy już dorobisz się wystarczająco dużo w jednym z kurortów, możesz w każdej chwili otworzyć mapę globu i kupić inne pole golfowe, zaczynając wszystko od nowa. I tak toczy się ta gra, aż do końca, do ostatniego, 18 pola. Myślicie, że to koniec? Jeszcze nie...



Producent: EA Games ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: <http://simgolf.ea.com>

Wymagania: PII 200 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 4 MB ■ Akcelerator: niewymagany

■ wspaniała atmosfera ■ nie tylko budowa; także gra w golfa ■ mnóstwo pomysłów rozszerzających możliwości, z założenia ekonomicznej gry

■ mało intuicyjny interfejs ■ brak możliwości rozegrania gry próbnej na jednym wybranym dołku

JUŻ W SPRZEDAŻY!

CENA
19⁹⁰
zł



Kurcze Pieczone

TAJNA BRON I WOJNY ŚWIATOWEJ

Jeśli podobają Ci się Kurka Wodna, musisz spróbować swoich sił w Kurcze Pieczone – najnowszym shooterze nowej generacji! Co? Kurka wod... przepraszam: kurcze pieeeeczzone!



Wyłączna dystrybucja w Polsce:



www.lemon-interactive.pl

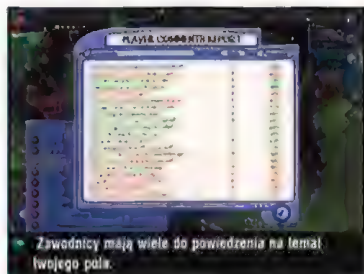
Wszystkie prawa i znaki Lemon są własnością tych firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Dółka w jednym uderzeniu



Prezydent Nixon w chwili po słynnym uderzeniu.

Świętym Graalem gry w golf jest takie pierwsze uderzenie, po którym piłeczka trafia od razu do dółki. To tzw. 'Hole-In-One'. Obliczono, że prawdopodobieństwo wykonania takiego uderzenia (przez golfarza o średnich umiejętnościach) wynosi 1 do 8000. A jednak od czasu do czasu udaje się - i to nie tylko profesjonalistom, ale także amatorom, np. politykom. Prezydent USA, Richard Nixon, uzyskał 'Hole-In-One' w klubie Bel Air Country Club, 4 września 1961. 7 lat później to samo przytrafiło się generałowi, prezydentowi Eisenhowerowi. Zgodnie z tradycją 'Hole-In-One' nagradzane jest butelką whisky. Ciekawe, czy panowie prezydenci skorzystali z tej nagrody...



Zwódnicy mają wiele do powiedzenia na temat swojego pola.

Poza aspektem ekonomicznym Sim Golf daje nam też możliwość rozegrania partyjki golfa. W czym w grze RPG na początku ustalamy parametry naszego golfarza, które potem, wraz z wygrywanymi meczami, będzie można podnosić. W każdej chwili możemy przetestować stworzone przez siebie pole, rozgrywając partyjkę z jednym z graczy. Od czasu do czasu na pojedynki wyzywa nas też znany profesjonalny golfista. Rywalizacja z nim przypomina zakład - ustalona jest kwota za wygranie każdego dółki oraz całego meczu. W ten sposób szybko można się dorobić - profesjonalści to jednak dobrzy gracze i uratować nas może tylko dobra znajomość pola. Jeszcze więcej zarobić można godząc się na rozegranie na prowadzonym przez nas polu turnieju: to jednak jest o tyle duże ryzyko, że na czas jego trwania, jest ono za młotek dla zwykłych graczy, a to oznacza zakręcenie kranika z dolarami. Ukończenie turnieju na jednym z trzech pierwszych miejsc zazwyczaj gwarantuje opłacalność takiego przedsięwzięcia, ale jeśli coś pójdzie nie tak, wtedy straty są naprawdę duże. W Sim Golfie stare przysłowie "kto nie ryzykuje, ten (w Mercu) nie siedzi", sprawdza się jak nigdzie indziej.

Jak wszystkie gry (nawet Metal Gear Solid 2 i Another World), tak i Sim Golf ma wady. Przenosząc się z jednej lokacji do drugiej, nie ma już odwrotu - co boli o tyle, że z poprzedniego pola nie czerpiemy już żadnych zysków. Nie ma możliwości rozegrania - np. na próbę - tylko jednego, wybranego dółki. Symulacja ekonomiczna

jest dość mocno uproszczona, przez co gra jest w sumie łatwa. Jednak wszystkie błędą w porównaniu z klimatem gry, który naprawdę pozwala się zrelaksować. Obserwowanie przeżabawnych dla ogół, prowadzonych przez golfistów na polu, rozegranie partyjki ze znanym politykiem czy wygrana w turnieju - to chwile, które niosą nieklamana przyjemność. Tak jak prawdziwa gra w golfa. I to właśnie największą zaletą Sid Meier's Sim Golf - bez efektownej, trójwymiarowej grafiki, bez niezwykle skomplikowanych algorytmów, opisujących wszystkie czynniki wpływające na tor lotu piłeczki, gra oddaje w całości atmosferę pełnego optymizmu wyciszenia, które stanowi o sensie golfa.



Kiedy zabraknie ci ziemi, zawsze możesz jej dokupić.

Zielona trawka i wesola atmosfera...



WELCOME TO THE MASTER RALLYE MICROSID

MASTER rallye

beerman

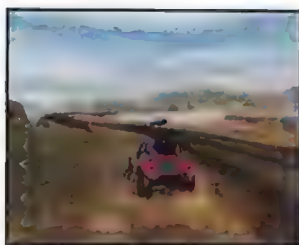
GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

Pamiętacie zeszłoroczną rewelację Codemasters, emitowaną specjalnie dla miłośników jazdy terenówkami? Mowa o Insane. Jeśli wam się spodoba - a powinno - mam dla was kolejną propozycję. Może nie tak rewelacyjną jak "szaleństwo", ale i tak dobrą, zdecydowanie wartą tego, by w nią zagrać. Choćby dlatego, że jako jedna z niewielu ścigalek, jakie pojawiły się ostatnio, pozwala graczowi na samodzielny wybór dowolnej trasy.

Master Rallye wyprodukował team znany jako Steel Monkeys. Właściwie powinienem napisać "nieznany", gdyż jest to pierwsza gra w ich dorobku. Jak na debiut całkiem nieźle im poszło, przynajmniej w wersji pecetowej; planowane są jeszcze wersje na PS2 i Xbox, ale te nas nie interesują. Gra pozwala zasiąść za kółkiem ponad dwudziestu różnych maszyn wzorowanych na prawdziwych wozach i pokonać około czterdziestu tras zlokalizowanych w kilku europejskich państwach. Cały czas - rzecz jasna - najważniejsze jest to, aby zostawić konkurencję z tyłu, znaleźć najkrótszą i najszybszą drogę do mety.

Oczywiście gra to nie tylko pełnowymiarowy rajd - co mogło by się szybko znudzić, poza tym najpierw wypadałoby się jakoś do takiego rajdu przygotować. Dlatego autorzy udostępnieli kilka innych typów rozgrywki: pojedynczy wyścig treningowy, składający się z trzech tras szybki wyścig, tej samej długości puchar oraz pojedynki jeden na jeden. Jedynie tryb 'quick race' pozwala na samodzielne ustalenie poziomu trudności i liczby przeciwników (można jeździć samemu), w pozostałych zawsze ścigamy się z trzema rywalami.

Podobnie jak Insane czy Motocross Madness, Master Rallye pozostawia w rękach gracza decyzję co do trasy przejazdu - wybór terenu



wyścigu stoi przed nim otworem. Liczy się nie to, któryś dotrzesz do mety, ale to, żebyś przybył tam pierwszy. Gdy droga, którą teoretycznie możesz podążać, okazuje się np. zbyt kręta, nie ma problemu, by z niej zjechać i skrócić sobie



trasę. Czasem pozwala to zaoszczędzić cenne sekundy, jednak czasem, jeśli źle ocenimy teren przed nami oraz własne możliwości, możemy stracić dużo więcej niż kilka sekund. Nie brakuje tu bowiem miejsc niebezpiecznych, takich jak strome klify, przepaście czy na przykład pola pełne snopków siana. Te ostatnie są niebezpieczne dlatego, że każdy snopek udaje skałę i uderzenie w niego kończy się niezbyt dobrze.

Nie tylko teren jest naszym przeciwnikiem, ścigamy się przecież z innymi.

Prawdziwy rajd

Maniacy sportów motorowych mogą znać Master Rallye. Tak bowiem nazywa się rozgrywany w rzeczywistości rajd. Początek w Seline, we Francji, zaś koniec na Placu Czerwonym w Moskwie. Zwycięzca otrzymuje puchar federacji AFOR (Automobile Federation Off-Road). Podobno udział w tym wyścigu to prawdziwe wyzwanie dla każdego kierowcy - pięć tysięcy kilometrów jazdy przez pełne i czasem niebezpieczne okolice to sprawdzian tylko dla najlepszych. Dla najlepszych kierowców i najlepszych maszyn - te pochodzą z warsztatów Mitsubishi, Citroëna, Renault, Nissana czy Range Rovera. O randze imprezy może świadczyć zarówno zalążenie jej do oficjalnego kalendarza FIA, jak i udział w nim wielkich sponsorów, takich jak Michelin czy np. Siemens. Więcej informacji (i mnóstwo wspaniałych zdjęć) znajdziecie na stronie www.master-rallye.com. Zagłębicie tam w czasie, gdy Instalator będzie kopiował pliki na dysk - co trwa kosztownie długo.



6

Producent: Steel Monkeys/Microids ■ Dystrybutor: Microids ■ Internet: www.master.steelmonkeys.com ■ Wymagania: PII 266, 64 MB RAM ■ Akcelerator: niezbyt

duża swoboda
wymagający przeciwnicy

niedociągnięcia graficzne
długa instalacja



• Piękne miasteczko pełne małych domków. Brakuje tylko przechodniów, by wypadł pod koła.



• Lepiej nie pytać, skąd się tu wziął ten wrak, ale widok - przynajmniej - niecodzienny.

mi kierowcami, a ci - trzeba to stalowym małpom przyznać - dają sobie całkiem nieźle radę. Nie jeżdżą "na ślepo", unikają zderzeń, kontrolują sytuację wokół i reagują na nasze poczynania. Jednak najważniejsze jest to, że autorzy nie oszuka i nas i nie dali komputerowym kierowcom forów - dotyczą ich te same ograniczenia, które nas obowiązują.

Niestety na początku najlepsze wozy i najciekawsze trasy są dla gracza niedostępne. Starym zwyczajem trzeba je odblokować - wygrywając trzyetapowy puchar. Co ciekawe: jeśli wygrasz dwa wyścigi, a w trzecim powinie ci się noga, nie będziesz musiał powtarzać wszystkich - tylko ten ostatni. Dzięki temu dostęp do wszystkiego, co oferuje gra, jest nieco prostszy niż w wielu konkurencyjnych tytułach - a dla produktu nisko budżetowego, jakim jest Master Rallye, liczy się każda przewaga.

Szkoda tylko, że tę niskobudżetowość po prostu widać. MR nie wygląda brzydko, przeciwnie - duże i całkiem rozsądnie zaprojektowane lokacje robią dobre wrażenie. Jednak wystarczyłoby choćby pokryć je lepszymi teksturami i dodać trochę życia... Z innych niedoddań warto wymienić brak efektów, takich jak dym czy płomienie wydobywające się z mocno zniszczonych samochodów. Gracz nie może również popatrzeć we wsteczne lusterko czy zasiąść w kokpicie samochodu itp., 'td.

Generalnie nie przeszkadza to podczas dobrej zabawy, szczególnie jeśli mamy możliwość pogrania w sieci. Wtedy gierka rozwija skrzydła i naprawdę trudno się od niej oderwać.

Dlatego warto przypomnieć oko na pewne niedociągnięcia w sprawie au-



dio-wizualnej i innych częściach programu: jak na debiut w przypadku producenta niemającego jeszcze zbyt wielkiego doświadczenia, Master Rallye jest produktem naprawdę udanym.

CEA

• Menu szybkiego wyścigu i maszyna, którą naprawdę warto się jeździć.

Mimo wszystko warto pograć.

legendy

GIER KOMPUTEROWYCH

Defender of the Crown



Król Ryszard został zamordowany, koronę skradziono, a Anglia pogrążyła się w chaosie wojny domowej. Jesteś jedyną nadzieją Saksonów walczących z Normanami. Zaczynasz z jednym zamkiem i garską rycerzy. Dzięki kolejnym zwycięstwom w bitwach i rycerskich pojedynkach, w końcu sięgasz po władzę i zaprowadzasz pokój, a po drodze zawierasz interesujące znajomości uratowanymi z opresji damami. Już od 16 lat Defender of the Crown cieszy się niesłabnącą popularnością. W nowej wersji na PC wszystko co dobre zostało po staremu. Grę wzbogacono jednak o nowoczesną, śliczną grafikę i wspaniałe efekty dźwiękowe godne XXI w. Przestroga: ta gra silnie uzależnia!!!



Wylączna dystrybucja w Polsce:



www.lemon-interactive.pl



CENA
19⁹⁰
zł

Wszystkie prawa i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zakazane.

Car Tycoon



CormaC

Oto gra, na którą czekali być może wszyscy skomputeryzowani miłośnicy motoryzacji. Nie było do tej pory żadnych problemów z wirtualnym jeżdżeniem po najróżniejszych trasach czy bezdrożach i najróżniejszymi maszynami jednak wirtualnym właścicielem fabryki samochodów nie udało się jeszcze, o ile pamiętam, zostać...

Wraz z Car Tycoon "zwidzimy" pięć ostatnich dekad rozwoju przemysłu motoryzacyjnego, a nawet wybiegniemy odrobinię w przyszłość - do roku 2006, obserwując, jak zmieniają się przez ten kawał czasu trendy w stylistyce oraz technologii. Wszystko to zamknięto w czterdziestu scenariuszach oraz w opcji "wolnej rozgrywki, w której można po prostu pobawić się w rozbudowę własnego imperium.

Gry zaczynamy z jedną fabryką, salonem sprzedaży i możliwością natychmiastowego startu z produkcją danego modelu wozu. No właśnie - autka. Ich tworzenie wydaje się najciekawszym i najbardziej obiecującym elementem Car Tycoona, w praktyce jednak pozostawia solidny niedosyt, a może nawet uczucie nabożeństwa w butelkę. Projektujemy je (samochody, nie butelki) w oknie fabryki, składając z czterech zaledwie komponentów: nadwozia, podwozia, silnika oraz wnętrza. W montowaniu wozu do kupy pomagają nam wskaźniki dopasowania danego typu komponentu do reszty układu. Zapobieganie to, dajmy na to, próbom wpakowania stu pięćdziesięciokonnego silnika do małego samochodu rodzinnego.

Produkować możemy siedem kategorii pojazdów: małe samochody, średnie samochody, luksusowe limuzyny, ciężarówki, wozy sportowe, kabriolety oraz furgonetki. Każdy z tych typów wymagać będzie opracowania (bądź zakupienia od podwykonawcy) odpowiednich dla niego części. Opracowywanie nowych rozwiązań technicznych na własną rękę jest dużo mniej kosztowne, mimo to wciąga na całe miesiące. Kupując gotowe rozwiązania, dostajemy je do wdro-

w jakich aktualnie gramy. I to w sumie tyle, jeśli chodzi o tworzenie samochodów - jak widać, domorośli projektanci oraz konstruktorzy zbytnio nie poszaleją, a szkoda, bo przecież projektowanie nowych pojazdów to najbardziej ekscytujący etap produkcji, tu jednak uproszczony do granic możliwości.

Kiedy już zaprojektujemy nowe cacko, możemy rozpocząć jego masową produkcję (fabryka wytwarzać może zaledwie jeden typ pojazdu naraz) oraz rozprowadzać poprzez dany salon. A potem już z przyjemnością patrzymy, jak ulice wirtualnego miasteczka zapełniają się pojazdami z naszych desek kreślarskich. Można ten proces przyspieszyć, odpowiednio promując własne dzieło. Twórcy oddali nam do dyspozycji trzy niezależne sposoby nakręcenia popytu. Jak wiadomo, dźwignią handlu jest reklama - jak mogłoby jej w takiej grze zabraknąć? Agencji reklamowych w miasteczku jest kilka - im większa, tym skuteczniejsza, ale i droższe są jej oferty. Generalnie klientów napędzać mogą prasa, billboardy - świecące wówczas triumfy radio oraz nowe medium - telewizja.

Gra jest bardzo przyjemna i relaksująca. Mimo ekonomicznej tematyki nie odstrasza gęszczem niezrozumiałych statystyk, wykresów, tabelki i nie wiadomo czym jeszcze. Choć z drugiej strony - zabrakło kilku aspektów, które - moim zdaniem - ubarwiłyby zabawę.



Producent: FishTank Dystrybutor: Lemon Interactive Internet: www.cartycoon-online.com Wymagania: Win95/98/ME/2000, PentiumII 300 MHz, 64 MB RAM Akcelerator: tak

- tematyka! prostota muzyka w menu głównym możliwość gry "nie-scanariuszowej" (Open-ended Game) ponad 50 lat historii motoryzacji w pigułce!
- od strony ekonomicznej może momentami zbyt prosta i nawała możliwość produkcji tylko jednego wozu w jednej fabryce niezbyt rozbudowane projektowanie pojazdów może nieco znudzić archaiczna grafika



Każdą ofertę warto rozpatrzyć pod kątem czasu trwania, zasięgu (podanego w procentach populacji miasteczka) oraz rzecz jasna - ceny.

Innym sposobem na zwrócenie na siebie uwagi potencjalnych nabywców jest promocja bezpośrednio w miejscu sprzedaży, np. poprzez zatrudnienie w salonie kafelek, organizację dnia hazardu, występów sztuki, czy pokazów naszego nowego modelu. No i zostają jeszcze bonusy w postaci bezpłatnej wymiany oleju, darmowego zestawu opon, różnych gwarancji i tym podobnych udogodnień, które możemy świeżo upieczonemu posiadaczowi naszego auta zafundować - o ile mamy własny warsztat.

Jeśli zaś warsztatu nie mamy, nic nie stoi na przeszkodzie, by go kupić. Wystarczy tylko udać się do ratusza i zgłosić akces do odpowiedniej licytacji. W podobny sposób możemy się stać szczęśliwym właścicielem nowej fabryki czy salonu - wystarczy mieć pieniądze (coż za drobniaczek...) i porządek, aż miasto wystawi na sprzedaż interesujący nas obiekt. Przydatna może się okazać druga fabryka, zwłaszcza w świetle wspomnianego już faktu, że w jednej produkować można tylko jeden model, a wprowadzenie nowego wiąże się z pomachaniem na "do widzenia" poprzedniemu. Jeśli chcemy "błyszczeć" w dwóch niszach rynkowych np. samochodów sportowych i rodzinnych, druga fabryka staje się nieodzowna.

Nie jesteśmy zmuszeni do poprzestania na zaopatrywaniu indywidualnych konsumentów (kurczę, jakiego słownictwa można podłapać na Akademii Ekonomicznej...). Co jakiś czas może się trafić przetarg, np. na kilkadziesiąt ciężarówek dla firmy dostawczej czy kabrioletów dla wypożyczalni. Trzeba się tylko rozejrzeć po mapie za odpowiednimi firmami (obiekty opatrzone etykietkami "big customer") i samemu zakręcić się wokół interesu, składając odpowiednią ofertę - nikt sam nie zapuka do drzwi, prosząc o przyjęcie pieniędzy.

Skoro już przy pieniądzach jesteśmy - zazwyczaj jest z nimi kruchy, zwłaszcza gdy zależy nam na udziale w pogoni za technicznymi nowinkami i skutecznej reklamie. Oczywiście można zaciągnąć kredyt, a właściwie to nawet trzy naraz (życie powódzenia w spłaceniu)... Nie zaszkodziłby gruntownie prześwietlić oferty wszyst-

kich miejscowych banków, ponieważ warunki (oprocentowanie!) spłacania tej samej kwoty nawet w jednym banku mogą się różnić. Z czasem można by też pomyśleć o zainwestowa-



niu w akcje. Szkoda tylko, że nie istnieje możliwość nabywania akcji konkurencyjnych przedsiębiorstw (a co za tym idzie - przejmowania ich) ani sprzedawania udziałów własnej firmy.

Został jeszcze jeden aspekt związany z funkcjonowaniem na rynku, mianowicie szpiegostwo oraz sabotaż. Nasyłając na konkurencję odpowiedniego człowieka, możemy dowiedzieć się na jej temat kilku faktów bądź solidnie nabrudzić, np. rozpuszczając złośliwe plotki lub nawet wstrzymując na jakiś czas produkcję. Niestety konkurencji to samo mogą i nam zafundować.

Oprawa graficzna Car Tycoona na kolana raczej nie rzuca. Jest całkowicie dwuwymiarowa - izometryczna, podobnie jak miało to miejsce w Zoo Tycoonie (CDA 02/2002). Owszem, wygląda to nie najgorzej; wysoka rozdzielczość i bogactwo kolorów robią swoje, ale jakieś to taki, sterylne... Tym niemniej wszelkie menu oraz okienka są bardzo estetyczne, utrzymane w stonowanej kolorystyce i co najważniejsze - czytelne. Nic wielkiego, ale robota wykonana solidnie. Muzyka utrzymana jest w klimacie lat pięćdziesiątych, a za utwór menu głównego bezsprzecznie należy się muzykowi Grammy. Jest to jeden z najlepszych motywów muzycznych, jakie miałem okazję usłyszeć w grach. Nawet jeśli na co dzień gram i słucham metalu i hard rocka, ten swingujący kawałek naprawdę wymiata. Dzięki tej muzyce nie irytowało mnie to, że grałałowa się tak dłuugo. Ba, nawet się cieszyłem, że mogę słuchać tego kawałka do końca! Podczas rozgrywki nie jest już niestety aż tak spektakularnie - na muzykę praktycznie nie zwraca się uwagi, chyba po prostu jest nijaka?

Trudno nie dostrzec zalet Car Tycoona, zwłaszcza że nie ma ona konkurencji (wstrzymajmy im produkcję? A może rozpucił plotki?). Dość powiedzieć, że gra jest bardzo przyjemna i relaksująca; mimo tematyki ekonomicznej nie odstrasza gąszczem niezrozumiałych statystyk, wykresów, tabel i nie wiadomo, czym jeszcze. Gra jest na tyle prosta, że nie trzeba siedzieć nad nią z podręcznikiem do mikroekonomii w dłoni, choć zabrakło kilku aspektów, które - moim zdaniem - ubarwiłyby zabawę (choćby możliwość prowadzenia badań rynku - nawet w tak uproszczonej formie jak w Monopoly Tycoonie). Z drugiej strony zaś - po jakimś czasie Car Tycoon niczym już raczej gacza nie zaskoczy, gra staje się przewidywalna. Z czystym sumieniem polecam mimo to fanom gier ekonomicznych i motoryzacji.

Ekonomiczna - ale nie za trudna!

CENA
29⁹⁰
zł

Car Tycoon

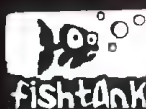


Mieć dobry samochód a fabrykę dobrych samochodów to duża różnica. Sprawdź sam i zostań producentem. Przed Tobą 50 lat historii motoryzacji, 40 różnych scenariuszy, 400 modeli samochodów a także możliwość tworzenia własnych, nie istniejących w rzeczywistości samochodów. Sprawdź czy możesz zakasować Ferdynanda Porsche!

Wyłączna dystrybucja w Polsce



www.lemon-interactive.pl



Wszystkie logo i znaki firmowe są własnością ich właścicieli. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Monsters, Inc. to najciekawsza i najweselsza z platformówek 3D, jakie widziały moje oczęła. Jedyną, która oferowała podobny ładunek humoru, był Gex: Enter the Gecko.

MONSTERS, INC.

■ Czarny Iwan

GATUNEK: ARCADE 3D



Gdy w pokoju dzieciennym rodzice gaszą światło i zamykają cicho drzwi, każde dziecko wie, że zaczyna się czas strachu. Potwory czają się w plamie cienia, za szafą, pod łóżkiem. Czekają tylko, aż dziecko zmorzy sen i zamknie zmęczone oczy. Wtedy... stanie się coś strasznego!

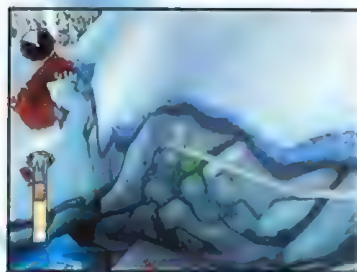
Nie każde dziecko jednak wie, że potwory straszą dzieci tak zwyczajnie, dlatego, że to ich "praca". Monsters, Inc. (M.I.) to największa fabryka na świecie, która przerabia krzyki na energię. Elitą w Monsters, Inc. jest grupa Kid Scares, która specjalizuje się w straszaniu małych dzieci. Do tej grupy chcieliby się dostać James P. Sullivan, zwany Sulleyem, oraz jego przyjaciel Mike Wazowski. Obaj muszą jednak przejść specjalne szkolenie, które polega na straszaniu... robotów przypominających z wyglądu dzieci. Zadanie nie będzie łatwe, bo surowym egzaminatorem jest sam Henry J. Waternoose, CEO of Monsters, Inc. Największym wrogiem dwójki przyjaciół nie jest jednak Waternoose, lecz jaszczurowaty Randall - zła i podstępna bestia!

Powyższa historyjka stała się pretekstem, aby gra zatytułowana Monsters, Inc. mogła gładko potoczyć się do przodu. Jest ona trójwymiarową platformówką 3D w rodzaju Croc 2, Frogger 2 lub Gex: Enter the Gecko. W przeciwieństwie do wspomnianych, Monsters, Inc. bazuje jednak na pełnometrażowym filmie pod tym samym tytułem. Jeżeli jeszcze o nim nie słyszałeś, na pewno jeszcze usłyszysz, bo producentem filmu jest team Disney/Pixar a właśnie studio Pixar stworzyło takie tytuły jak "Toy Story" 1 i 2 czy "A bug's life". Swoją drogą, na fali popularności filmu (który jeszcze przed premierą przynosił producentom milionowe zyski) pojawiła się już cała kolekcja gier oraz masa gadżetów.

Jest to np. kilka rodzajów płatków śniadaniowych, pościel, meble (!), nie mówiąc już o kurtkach, czapczkach, koszulkach itd., itd. Z gier na PC zawitała dopiero jedna, ale na innych platformach jest już po kilka tytułów z bohaterami Monsters, Inc. (np. Disney/Pixar Scream Team). Wesółka platformówka, jaką jest Monsters, Inc., ofiarowuje odbiorcom całe multum filmów z pełnometrażowej produkcji kinowej. Fragmenty najśmieszniejszych scenek filmowych możemy obejrzeć po zdobyciu medali (o czym za chwilę). W sumie będzie to 12 wesołych projekcji.

Po rozpoczęciu gry mamy do wyboru jednego z dwójki przyjaciół, czyli Sulley'a lub Mike'a. Każdy reprezentuje odmienną paletę ruchów i technik, za pomocą których wystraszy na śmierć specjalnie zaprojektowane roboty. Grę przeznaczono raczej dla młodszych niż starszych graczy i nie chodzi tylko o bajkową grafikę (w końcu w Alien Paranoii również taka była), lecz o wyjątkową łatwość w prowadzeniu bohatera oraz nieskomplikowane i proste jak na platformówkę zadania. Gra zaczyna się od etapu treningowego, w trakcie którego poznajemy stopniowo, krok po kroku, możliwości i umiejętności bohatera. Dla starszych graczy będzie to po prostu nudnie, ponieważ interfejs jest naprawdę infantylny i potrzeba

Zmiana widoku kamery na klasyczny obraz (z boku) utrudnia rozgrywkę, ale też urozmaica zabawę.



PIXAR

Pixar and Pixar



Jak widać, Pixar ma spore doświadczenie w robieniu filmów animowanych techniką komputerową.

Jedynie kilku chwil na opanowanie funkcji kła w szy. Trening opracowano wyraźnie z myślą o młodszych użytkownikach. Nie można go też ominąć.

Po zaobyciu pierwszych szlifów można zabrać się do roboty, to jest wyruszyć na podbój czterech wielkich krain: Urban, Desert, Tropic i Arctic. Levelle są bardzo rozległe i dobrze zaprojektowane. Swoim rozmachem przypominają poziom z Frogger 2. Nie jest to ciąg małych sal i grot jak w Croc 2, lecz rozległe plansze, na których naprawdę można się wyszaleć. Na pustyni pocujemy się bez mała jak Indiana Jones. Tajemnicze, starożytne budowle do połowy zagrzebane w piasku; wielkie figury bóstw, które dziwnie przypominają Henry J. Watermoose'a, oraz cała masa niebezpiecznych tuneli i obspujących się nad przepaścią mostów - wszystko to bardzo mi się spodobało. W planszy arktycznej będzie trzeba wspinać się po oblodzonych stokach. Od samego patrzenia robi się zimno.

Pokryty niebieskim futrem James S. Sullivan AKA Sulley mierzy osiem stóp wysokości. Jego przerażający wygląd czyni go idealnym potworem do straszenia dzieci. Sulley stoi na pierwszym miejscu w rankingu skuteczności, czyli w Top Scare of Monsters, Inc. Jednocześnie jest bardzo łagodny i miły, co sprawia, że w Monstropolis cieszy się dużą popularnością. W grze poznajemy go, kiedy stara się o zatrudnienie w Monsters, Inc.

Mike Wazowski to zielony i przypominający nadętą ropuchę gość z jednym, ale za to wielkim jak koło wozu, okiem. Jest asystentem Sulley'a, którego uważa za najlepszego przyjaciela. Nikt nie kocha swej profesji tak jak M.W. Mike jest straszliwie dumny z pierwszego miejsca Sulleya.



Mike and Sulley

Potwory i potworki

Henry J. Watermoose jest szefem firmy (CEO of Monsters, Inc.). Zawsze elegancko ubrany, w gamiturze Watermoose jest wielkim przypominającym kraba, potworem z kilkoma parami oczu. Warto nadmienić, że Henry Junior to już trzecia generacja Watermoose'ów w Monsters, Inc. W grze komputerowej Henry Junior prowadzi Mike'a i Sulleya przez cały cykl treningowy.



Watermoose

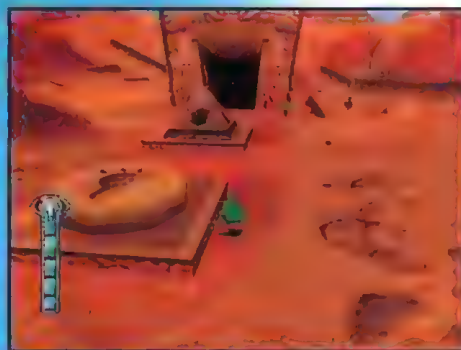


Randall to wąż w jaszczurzej skórze. Ośmiłóg lub - jeśli wolicie - ośmióróg Randall zajmuje drugie miejsce w Top Scare of Monsters, Inc., co bardzo mu w niesmak. Ma przerażającą paszczę uzbrojoną w rząd ostrych i wielkich zębów, na dodatek potrafi nieczym Predator perfekcyjnie się kamuflować. Sensem życia Randalla jest strącenie Sulleya z miejsca na top liście i zajęcie jego miejsca. W grze spotkamy go w trakcie trzech morderczych występów.



Randall

no, tym większa niespodzianką jest, gdy nagle trafiamy do chaty z kominkiem, na którym płoną grube drwa. Mimo że graficznie Monsters, Inc. nie jest najwyższych lotów, świetnie zaprojektowane i po prostu ciekawe plansze uruchamiają wyobraźnię. Ciera się nie nudzi, a do tego jest bardzo śmieszna i wesofa. Trzeba uważać, aby nie zdenerwować domowników głośnymi wybuchami niepojętego śmiechu!



Lokacje zostały tak pomyślane, aby gracz czuł pewien niedosyt z gry. Co to znaczy? Ano, pędząc na przykład między domkami w Urban, czyli miejskiej krainie, widzimy, że na dachach lub w innych niedostępnych miejscach umieszczono całą masę supergadżetów (o czym za chwilę). Nie można do nich podskoczyć ani dostać się tam w inny sposób. Okazuje się, że aby złapać fanty, trzeba najpierw zdobyć daną umiejętnością, np. skakania na trampolinie. Nie da





się jednak tego zrobić, o ile nie masz jeszcze na szyi czterech brązowych medali. Te zaś dostaniesz dopiero wtedy, gdy uda ci się przestraszyć pięć robotów-dzieci. Brzmi to może nieco skomplikowanie, ale w rzeczywistości jest bardzo proste. Gracz ma jasno określone zadanie i spotyka go masa ciekawych przygód po drodze. Jakich? Już mówię.

Zabawa polega przede wszystkim na tym, aby odnaleźć wszystkie roboty (które trzeba przestraszyć). Niekiedy jest to zadanie zupełnie łatwe, bo te naśladują dzieci, a więc np. siedzą na placu zabaw,



O filmie

Film i gra

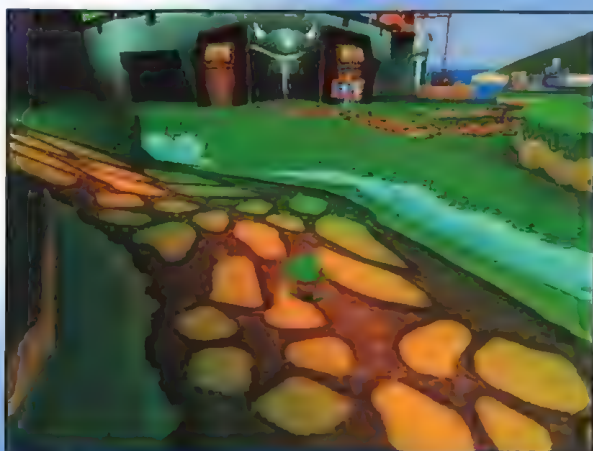
Wielki sukcesem dla Disneya okazał się film "Strach ma wielkie oko". W tym roku na ekranach kin pojawił się kolejny tytuł z serii "Strach ma wielkie oko". Tym razem to gra komputerowa. W grze możemy zobaczyć Mike'a i Sulleya w ich własnym świecie. W grze możemy zobaczyć Mike'a i Sulleya w ich własnym świecie. W grze możemy zobaczyć Mike'a i Sulleya w ich własnym świecie.



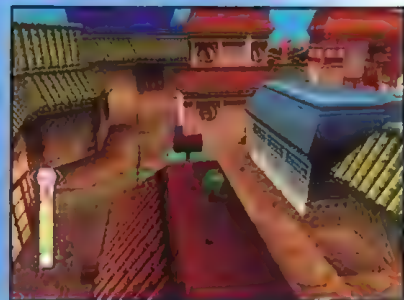
W grze możemy zobaczyć Mike'a i Sulleya w ich własnym świecie. W grze możemy zobaczyć Mike'a i Sulleya w ich własnym świecie. W grze możemy zobaczyć Mike'a i Sulleya w ich własnym świecie.

bawią się w piaskownicy podzucając piłkę lub wspinają po drabinkach. Gra jest bardzo prosta tylko do czasu, aż zdobędziesz wszystkie brązowe medale w każdej lokacji. Potem, kiedy dysponujesz już nową umiejętnością, trzeba sięgnąć po srebrne medale, a następnie po złote. Poziom trudności rośnie stopniowo. W kolejnych zadaniach trzeba np. domyślić się, że drewniane bale należy poukładać obok chaty i wdrapać się po nich na dach. Właśnie, w takim dość niespodziewanym miejscu znajdziemy robota. Gdzie indziej trzeba zdrowo się natrudzić, aby otworzyć drzwi do ładowni statku, albo pokombinować, jakby tu uwolnić zamkniętego w klatce robota (przypomina zadania z Croc 2).

Znaleźć się w pobliżu imitującej dziecko maszyny również nie jest łatwo, a to dlatego, że roboty... uciekają lub chowają się! To zresztą nie koniec kłopotów. Jeżeli bonater nie zbierze odpowiedniej ilości specjalnych "baterii", po prostu nie da się wystraszyć robota. Owych ładunków są dwa rodzaje



i niekiedy, aby zdobyć ich komplet, trzeba się porządnie na skakać po półkach, skrzynkach i innych typowych dla platformerów konstrukcjach. Trzeba w tym miejscu jeszcze nadmienić, że - podobnie jak we Frogger 2 - niekiedy kamera całkowicie zmienia ujęcie. W etapie "egipskim" musimy wspiąć się na szczyt budowli. Widzimy wówczas plansze z boku. Swoją drogą, nagła zmiana ujęcia sprawia, że gra staje się tuidniejsza. Oprócz tego trzeba skakać na bardzo cienkie półki, niektóre zawalają się pod nogami. Mike'a, a z góry spadają jeszcze kamienne kule.

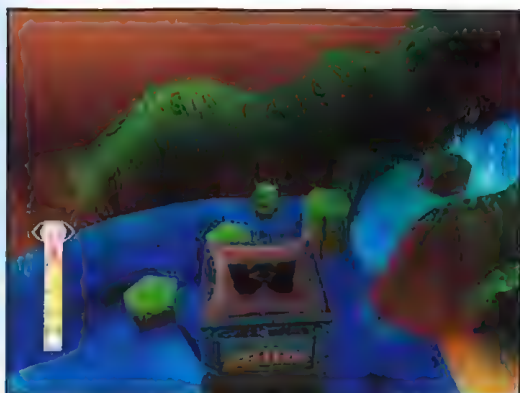


Najmniejszą rzeczą jest sposób, w jaki Mike lub Sulley starają się przestraszyć dzieci-roboty. Mike jest w tym mistrzem. Jak widzicie, koleś ten to właściwie wielka, zielona piłka na cienkich nogach - zaopatrzona w jedno wielkie oko. Mike straszy dzieci, napinając swoje wąły bicepsy lub udając zawodnika walk sumo. Pomysłów ma zresztą o wiele więcej! Np. wbija sobie palec w oko, staje na głowie, wystawia język i robi masę innych



Razem z Mike'em możemy też iść do kina, gdzie obejrzymy fragmenty pełnometrážowego filmu.

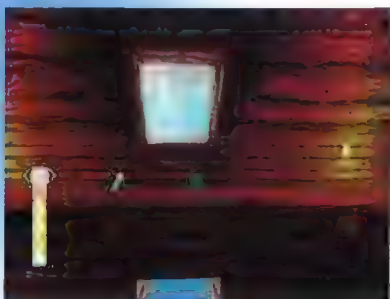
prześmiesznych rzeczy. W reakcji wszyscy wybuchali śmiechem, gdy Mike robił tzw. "ugabuga!". Zielony stworek wypinał się tym do ofiary i kręcił "biodrami" jak zawodowa tancerka tańca erotycznego. Można było pęknąć ze śmiechu! Na głowie robotów zamontowany jest niebieski "kogut". Gdy poziom ich strachu osiąga maksimum, z maszyny wyskakują tryby i sprężyny - i to jest jej koniec.



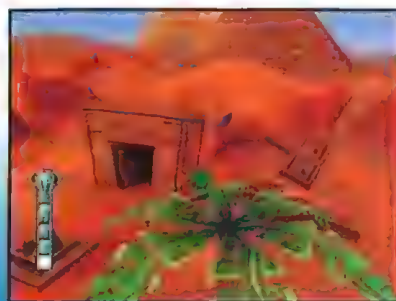
Oczywiście oprócz robotów, które trzeba przestraszyć tak, aby przepaliły im się obwody, podczas podróży spotkacie jeszcze wiele innych postaci, a wszystkie mają jedno zadanie - starają się jak najbardziej utrudnić wykonanie misji. W krainie pustyni będą to skorpiony, zaopatrzone w wielkie młoty skarabeusze czy też groźne węże. W krainie tropikalnej np. zabawka, dziecięca lokomotywa (!) lub pojazd kosmitów, który zabiera Mike'ów energię, jeśli ten zostanie się w światło emitowane przez UFO (latający spodek można wyłączyć przyciskiem). W pokrytej lodem arktycznej krainie pojawiają się pingwiny i niebezpieczne bałwany, które uderzają w Mike'a miotłą lub śnieżkami. Z kolei w mieście spotkasz "robotników" przypominających ludzi Lego. Co ciekawe, jeżeli Mike rozważy tę zabawkę, rozsypie się ona na drobne elementy. Teraz czeka cię scena rodem z "Terminator 2", kiedy T1000 zbiera się w całość, że tak powiem :) - ludek z gerk złoży się w podobny sposób. Jeśli go pchniesz jeszcze raz, już więcej nie wstanie.

Mike i Sulley mają odmienne sposoby, aby uporać się z takimi natrętami. Ten pierwszy może kręcić się w kółko jak baletnica i walić przeciwników swoimi cienkimi jak brzozywe wtyki rękami. Ma też zdumiewającą umiejętność zamykania się w piłkę - w tej postaci odbija się od podłoża, a to, co znajdzie się pod nim, będzie wyglądało nie lepiej niż mrówka, która trafiła pod but. Sulley stosuje mniej wyrafinowane metody. Wali wrogów łapą lub skacze na nich niczym zawodowy wrestler, rozchylając łapy i przygniatając przeciwnika wielkim brzuchem.

Mike i Sulley gadają i wydają różne odgłosy (choćby owe rewelacyjnie i komiczne "ugabuga!" Mike'a). Poza tym każda z krain ma swój przewodni motyw muzyczny. Wszystkie są bardzo zgrabnie dobrane do klimatu, atmosfery planszy i doskonale komponują się z grą. W Monsters, Inc. zawodzi tylko jedna rzecz. Kamery nie można przełączyć w tryb auto, to znaczy tak, by cały czas była za plecami bohatera. Gracz robi to sam, co teoretycznie pozwalałoby używać takiego widoku, który byłby najlepszy w danym



miejscu czy sytuacji. W praktyce ten system zawodzi. Jeżeli np. bohater znajdzie się we wnętrzu jakiegoś oryły (np. góry) i musi wykonać precyzyjny skok, kamera nie ustawia się za nim. Nie widać wówczas, o jak się skacze, i w konsekwencji kończy się to upadkiem w przepaść lub w głęboką wodę. To zresztą tylko jeden z przykładów. Kłopotów z ka-



merą miałem znacznie więcej, chociaż nie było to takie kłopotliwe i nie uprzykrzało gry.

Monsters, Inc. to najciekawsza i najweselsza z platformówek 3D, jakie widziałam moje oczka. Jedyną, która oferowała podobny ładunek humoru, był Gex: Enter the Gecko, z której uważamy gracz mógł wyłowić wiele smaczków (choćby sam tytuł, który ma kojarzyć się z "Wejściem Smoka"). W Monsters, Inc. ironia i żart są mniej subtelne, co nie znaczy, że stoją na gorszym poziomie. To po prostu potężna dawka śmiechu, który generuje przede wszystkim doskonale zanimowany Mike Wazowski. W przeciwieństwie do gier z rodzi na np., Pandemonium, nie chodzi tu jedynie o zręczność palców i mozolne przebijanie się przez kolejne etapy. Monsters, Inc. to lekka i wesoła podróż przez kolorowe krainy; w każdej chwili może zdarzyć się

coś nieoczekiwanego. Jak dla mnie, gierka warta jest całych 10 punktów na skali CDA, nawet mimo wspomnianych niedociągnięć. Jeżeli znajdziecie się kiedyś w pobliżu pudełka z nią, czym prędzej ją chwytajcie i biegnijcie do kasy. Po prostu - warto.



10

Producent: Disney/Pixar **Dystrybutor:** CD-Projekt **Internet:** <http://disney.go.com/disney/monstersinc/index2.html> **Wymagania:** P 1 300 64 MB RAM, Windows 9x **Akcelerator:** tak

■ świetny pomysł ■ olbrzymia grywalność ■ prześmieszne postacie
■ dopracowane szczegóły ■ muzyka ■ filmik!!!
■ niekiedy kamera zawodzi w działaniu

Loch Ness

■ El General Magnifico

W dawnych zamierzchłych już czasach, kiedy na świecie nie było jeszcze komputerów (naprawdę, kiedyś ich nie było!), ludzie - wyobraźcie sobie! - czytali książki. Ponieważ nie wszystkie się wszystkim podobały, pojawili się pisarze o różnych stylach, piszący w gruncie o podobnych sprawach, co dawało czytelnikowi miłą pewność, że na przykład kupując powieść pana Zevaco ("Kawaler Pardaillan"), będzie czytał o konnych pogoniach, starciach na szpady, wiernych i niewiernych kochankach i tak dalej. Pan Verne ("Dwadzieścia tysięcy mil podmorskiej żeglugi") specjalizował się w opisywaniu niezwykłych wynalazków, a pan Conan Doyle ("Przygody Sherlocka Holmesa") pisywał zagadki kryminalne - i wszyscy byli zadowoleni. Co prawda, ostatni przykład nie był może najlepszy, bo pan Doyle miewał ochotę na wycieczki w krainę fantastyki (z lubością już kilkakrotnie przez rozmaitych panów filmowany "Świat zaginiony" i historii; "Przygody brygadiera Gerarda"). Ogólnie jednak reguła się sprawdzała.

Ostatnio podobna specjalizacja pojawiła się w grach komputerowych. Podobnie do siebie są gry przygodowe firmy Cryo (Atlantis, Atantis II i Atlantis III nie za wiele się różnią od np. Wersalu), a na ogół tworzy Legend (Shannara i Deathgate) i na ogół nie czym jajko do jajka są produkty firmy Wanadoo.

Ostatnim zaś produktem firmy Wanadoo jest gra Loch Ness. Wcielasz się w niej w rolę Alana Parkera Camerona (Cameronowie to niedgdyś

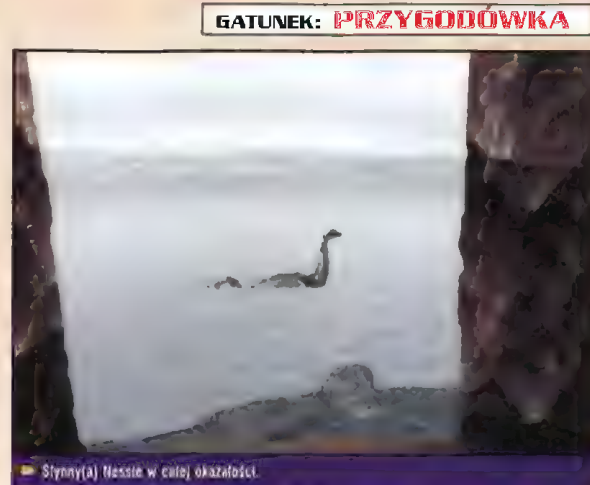
Dla miłośników gier firmy Wanadoo jest to pozycja obowiązkowa. Dla tych, co lubią i znają szkocki folklor i celtyckie legendy, również. Pozostali - jak wola. Gra jest dostatecznie ciekawa, by spróbowali się z nią miłośnicy przygodówek, ale polecam ją raczej tym zaawansowanym i zagorzałym.



potężny i wpływowy szkocki klan), amerykańskiego prywatnego detektywa, byłego rudyńca i z pochodzenia Szkota. Zaczynasz w jego biurze, a grę otwiera wprowadzenie, z którego wynika, że A.P.C. ostatnią sprawę doprowadził do zwycięskiego końca i teraz zażywa owoców sławy pogromcy przestępców na międzynarodową skalę.

Sjęstę przerwało wezwanie co Szkoci, jakie mu przysłał jego daleki (i znacznie odcien zamożniejszy) krewny, lord Mac Farley. Nie od rzeczy będzie wspomnieć, że lord poparł wezwanie kwotą 500 funtów, które A.P.C. miał odebrać w miejscowym chicagowskim oddziale Banku Szkockiego za okazaniem rodzinnego kryształu. (A pokrycie kosztów podróży to, jak wiadomo, dla Szkotów ważna sprawa.) Detektyw miał rozwiązać w Chicago sprawę kradzieży kilku klejnotów. Wzywający go

sposoby przemieszczania bohatera), ale możemy przejść jedynie tam, gdzie zechcą nas poprowadzić twórcy gry.



lord powołał się na polecenie, jakie Parker otrzymał od ojca, który oprócz różnych legend przekazał mu właśnie osobliwy kryształ, pozostający od dawna w jego rodzinie. Po przybyciu na miejsce nasz detektyw przekonuje się, że lord gdzieś przepadł, a w tajemnicę go lady Mac Farley jest równie szalona jak Mac Farley. Wspomina tylko o jakimś odwiecznym wrogu rodziny i malowniczo między innymi, zostawiając Camerona sam na sam ze sprawą. Detektyw postanawia jednak skorzystać z gościnności i poprowadzić dochodzenie na własną rękę - zwłaszcza że zainteresowały go niektóre wątki, jakie pojawiły się w wypowiedzi starej lady. Od tej chwili gra jest twoja.

Ci, co g'ali np. w Drakulę albo w Necronomicon poczuć się, jakby spotkał starego dobrego znajomego. Gra ma dokładnie taki sam interfejs jak wymienione - może inaczej wygląda tylko zawartość kieszeni (Inventory), w której a to jest nowość - nasz detektyw ma notatnik do zapisywania najważniejszych w danej chwili zadań. Oprawa graficzna jest taka jak w tamtych grach: ani lepsza, ani gorsza. Znowu widziemy wszystko oczami głównego bohatera, zmiana lokacji odbywa się skokowo (co dziś już może trochę razi, bo znane są inne i lepsze



Ci ostatni zaprojektowali przygodę, w ramach której będziemy zwiedzali ponure szkockie zamczyska i ich okolice, rozmawiali z niezbyt przychylnymi przybyszom miejscowymi wieśniakami (to już reguła - nie spotkałem gry, w której wieśniacy ufnie i chętnie byliby się dzielili z obcymi posiadanymi wiadomościami, a przecież rozwój turystyki byłby im na rękę), a nawet w dość archaicznym stroju nurka zapuścimy się w głąb jeziora Loch Ness. Tamże oczywiście zetkniesz się z pewnym legendarnym stworem.

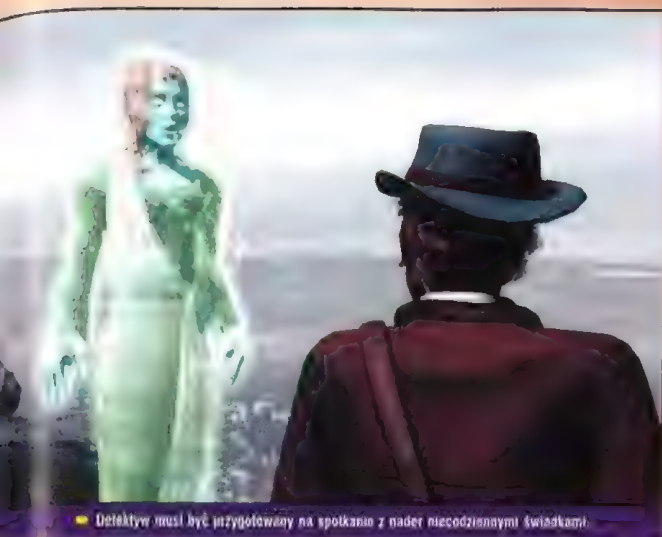
Grafika Loch Ness nie różni się za wiele od wymienionych uprzednio gier i jak w tamtych, nie masz opcji wyświetlania tekstów dialogów, co zaczyna być irytującą wadą, wspólną wszystkim produktom Wanadoo.

5

Producent: Wanadoo **Dystrybutor:** Cryo **Internet:** www.galilea.com/Sitecom/prod/lochness.html **Wymagania:** Win 95/ 98/ME, P 166 MHZ 32 MB RAM **Akcelerator:** nie trzeba

elektrowne animacje **ciekawie poprowadzone intryga** **wątek kryminalny**

niedobro na siłę robiony nastrój grozy i zwiastowania **grafika nie najwyższej rozdzielczości i irytująca monotonna oprawa dźwiękowa**



Detektyw musi być przygotowany na spotkanie z nader niecodziennymi świadkami.

Są jednak ludzie ze słuchem mniej doskonałym niż inni (boję się użyć słowa uposiedzeni, bo nie jest to w dzisiejszych czasach mile widziane, mówi się o "sprawnych inaczej") i tym niestety nawet świetne spolszczenie gry nie wiele da. Twierdzę, że brak opcji wyświetlania dialogów jest równie naganny jak katownie niewidomych przy wydawaniu reszty.

Gry można natomiast w dowolnym momencie zapisać, co należy uznać za plus w czasach, kiedy atakujące nas coraz częściej adaptacje gier z rozmaitych konsol uniemożliwiają odejście od kompa, kiedy ma się na to ochotę (tyle, że ilość "ekranów" do zapisu gry, podobnie jak w poprzednich two-

Nessie



Tak przy okazji - nie od rzeczy będzie przypomnieć, że kwestii istnienia jaszczura z Loch Ness nie udało się do dziś definitywnie rozstrzygnąć, mimo że wielu próbowało. W całej sprawie istnieje do dziś kilka niewytłumaczalnych zagadek. W 1953 roku, na przykład, szkocki kierowca wyścigowy, Colin Campbell (owszem, z "tych" Campbellów), podjął na jeziorze Loch Ness próbę pobicia rekordu prędkości łodzi wyścigowej. Wybrano dzień absolutnie bezwietrzny, w którym toń jeziora była gładka jak mózgi kilku moich ulubionych polityków (chodziło oczywiście o to, że przy prędkości ponad trzystu kilometrów na godzinę podskok łodzi na najdrobniejszej fali wyrzuci ją kilkadziesiąt metrów w górę). Próba zakończyła się śmiercią szybkiego Szkota, który rzeczywiście wraz ze swoją łodzią, przy prędkości chyba 450 km/h, poszybował w powietrze. Analiza filmowa wykazała, że - tak jak się tego obawiano - łódź Campbella została wyrzucona w górę na niewielkim, kilkunastocentymetrowym garbku fali, jaki powstaje, gdy po powierzchni wody przesuniemy jakiś przedmiot (rozchodzą się wtedy "odkasy" na kształt litery V). Tylko skąd fala na powierzchni jeziora w absolutnie bezwietrzny dzień?...

Równie ciekawe są zdjęcia, jakie wykonała amerykańska podwodna sonda - niestety naukowcy orzekli, że podługowaty przedmiot sfotografowany na dnie jeziora jest starą łodzią wikingów. Na pytanie: skąd łódź wikingów w szkockim jeziorze, odpowiedzieć już nie potrafia.

Żeby było zabawniej, Rosjanie - którzy jeszcze do niedawna musieli mieć u siebie absolutnie wszystko, co jest gdzie indziej - pozazdrościli Szkotom ich potwora i ogłosili światu, że w syberyjskim jeziorze Łabynyr też mieszka jakaś przedpotopowa bestia, którą niejednokrotnie widywali miejscowi myśliwi. Ta ostatnia rewelacja jest o tyle zrozumiała, że wiele dziwów można zobaczyć, kiedy się człowiek nawali jak syberyjski myśliwy. A trzeźwym być, gdy na dworzec -50 stopni i do najbliższego WC, gdzie nie grozi odmrożenie różnych rzeczy albo zagryzienie przez wilki, 300 km - ciężko, oj, ciężko.



Szkocka rzeka, szkocka łódka... przydałaby się szkocka whisky...

rach Wanadoo, jest ograniczona przez ilość zapisanych starych zapisów. Będę z tym walczył wszędzie, gdzie się da, choćbym miał od łusu otrzymać za to tylko "krew, pot i łzy".

Poważną wadą programów Wanadoo jest natomiast brak możliwości ustawienia parametrów według swoich upodobań czy możliwości kompa. Nawet nie myśl o tym, że będziesz mógł ustawić rozdzielczość, jasność ekranu (tę oczywiście możesz regulować, ale spora obszar gry) czy donośność dźwięków. Wszystko raz i ostatecznie zostało ustawione przez twórców i masz na to taki wpływ jak pasażer autobusu na kierunek jazdy. Nie jest to oczywiście tragedia, ale chciałbym na swoim komputerze sam decydować, czy wiatr z głośników będzie mi gwizdał z siłą wodospadu, czy szmerzał jak grzesznik przy konfesjonale. Oczywiście i to może zrobić spora obszar gry (pokrętem na głośnikach), wtedy jednak wyciszą jednocześnie rozmowy bohaterów - a te są ważne, bo niejednokrotnie one właśnie rozstrzygają o kierunku prowadzonego przez A.P.C. śledztwa.

Całkiem niezłą jest oprawa muzyczna, którą otwiera szkocki "pibroch", grany oczywiście na dudach (ludzie, KOBZA to rumuński instrument strunowy, bodaj rodzaj lutni!!! To, co tak rzeźli, gdy się toto mietosi, to DUDY!). Niektórzy twierdzą, że to właśnie dudy nauczyły Szkotów męstwa - i godzi się powiedzieć, że kto bez drżenia kolan potrafi wysłuchać przeraźliwego wycia tego instrumentu, tego



Typowy sposób spędzania wolnego czasu przez amerykańskiego detektywa.



potem już byle co nie przestraszy. W każdym razie wprowadzenie do gry jest również szkockie jak haggis - potrawa z baranich żołądków i podrobów (drugi z elementów uczący gaelickich wojowników pogardy dla śmierci). Ale nie powiem... wprowadzenie bardzo mi się spodobało. Ruchom naszego bohatera towarzyszą rozmaite dźwięki (nie wiem, czy wiatr w istocie tak śwista w szkockich zamczyskach jak w tej grze, ale gdyby tak było w istocie, mielibyśmy trzeci z elementów szkockiej nieustraszonosci). Czwartym byłoby pewnie przeraźliwe skrzypienie wszelkich otwieranych drzwi. Wszystko razem stwarza atmosferę równie ponurą, co autentyczną.

Ponieważ wypadaloby jakoś grę podsumować, napiszę tak. Dla miłośników gier firmy Wanadoo jest to pozycja obowiązkowa. Dla tych, co lubią i znają szkocki folklor i celtyckie legendy, również. Pozostali - jak wola. Gra jest dostatecznie ciekawa, by spróbowali się z nią miłośnicy przygódówek, ale polecam ją raczej tym zaawansowanym i zagorzałym. Niewątpliwą korzyścią, jaką odniosą z gry, będzie zrozumienie, dlaczego Szkoci są tacy odważni

Battle Planets

■ StrangeOne

Od pewnego już czasu Lemon Interactive zasypuje rynek coraz to nowymi grami. W zasadzie działalność jak najbardziej chwalebna, gdyby nie to, że tytuły są bardzo nierówne, przez co - prócz perełek w rodzaju Etherlords czy Aquanox, możemy się natknąć na Wyspę Miłości, której walory pozwolę sobie w tym miejscu przemilczeć. Zgłoszenie się na ochotnika, by recenzować zawartość przesyłki firmy (bez wcześniejszych informacji o produkcie), nie jest więc pozbawione ryzyka, ale co tam - w końcu raz się żyje!

Jak mawiają, szczęście sprzyja... odważnym (tak przynajmniej przekonywał Vice, a jakoś głupio było się z nim nie zgodzić, zwłaszcza że akurat zdradzał przejawy bardzo bojowego nastroju), zatem - choć z taką pewną nieśmiałością - sięgnąłem ostatecznie po RIM niemal z własnej i niemal nieprzymuszonej woli. A choć obejrzenie po zainstalowaniu gry intro niczego dobrego nie zwiastowało (ani pod względem fabuły, ani tym bardziej, jeśli chodzi o jakość animacji...) po nieco dłuższym zapoznaniu się z grą okazało się, że wcale nie jest taka zła. Cóż, coś w tym powiedzeniu jest - i całe szczęście!

Zacznijmy jednak to od tego, czym RIM jest. Dłóż mamy tu do czynienia z ostatnio coraz rzadziej spotykanym przedsięwzięciem turowych strategii, z fabułą osadzoną w przyszłości. W zasadzie jedynym przychodzącym mi do głowy tytułem tego typu jest ostatnia część cyklu Battle Isle - Wojna o Andosie.



Właśnie ma to jak mała bitwa na rozgrzewkę, co by z mrozu, którą się nie nabawić

tym akurat przypadku całkiem do ryby podobny. (Już nie wspominając, że raki z koprem to naprawdę dobre papu!)

Po zainstalowaniu gry przychodzi pora na jej uruchomienie. W porównaniu do normalnych starterów w RIM-owskim znajduje się jedna dość intrygująca opcja: kontynuacja gry. Niby nic w tym dziwnego, ale przecież tego typu opcje znajdują się zazwyczaj w menu głównym, a nie w programie startowym. Cóż, może chęć ułatwienia życia? Niestety okazało się, że nie. W grze nie ma bowiem czegoś takiego jak menu główne! Zatem jeśli chce się wczytać save, trzeba się na to zdecydować podczas uruchamiania gry. Nieco to dziwne, tym bardziej że przy wychodzeniu z gry łączy się od razu na pulpicie (choć wszak nie ma menu głównego), ale można się do tego przyzwyczaić.

Przy pierwszym zetknięciu się z programem oczywiście takich problemów jeszcze nie mamy, bo niby skąd miałyby się wziąć wcześniejsze save'y. A jednak! Wyboru misji treningowych oraz kampanii dokonuje się bowiem praktycznie w identyczny sposób jak w przypadku save'a, ale to w końcu drobny szczegół. Wyboru misji w kampanii dokonywać już nie musimy, więc rozwiązanie tu przyjęte może się na pierwszy rzut oka wydawać nieco dziwne, choć w praktyce sprawdza się równie dobrze co menu bardziej standardowe.

Co się zaś tyczy misji treningowych. Jest ich dziesięć, a choć wcale nie musimy ich wszystkich przechodzić - nie jest to wcale pomysł zły. Nie dłużej się, dostarczając w zasadzie tylko niezbędnych informacji - umożliwiają bezproblemową grę bez potrzeby zaglądania do instrukcji - w zasadzie niczego więcej oczekiwać od nich nie sposób. Po treningu przychodzi zaś pora na główną atrakcję, czyli kampanię.

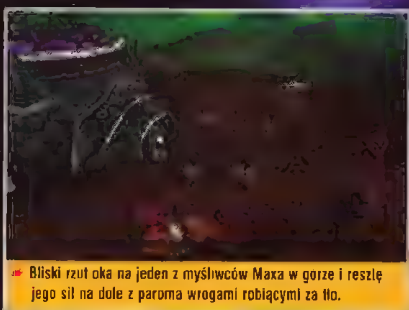
Zgodnie z informacjami od dystrybutora, składa się na nią dwadzieścia osiem misji w ponad jedenastu loka-



ciach, w dodatku z ponad siedemdziesięcioma różnymi typami jednostek, że o sześciu różnych rasach nie wspomnę. Nie jest to więc mało i na parę dni zabawy bez problemu starczy. Tym bardziej że gra oferuje także możliwość grania w sieci maksimum w osiem osób, co przy sześciu różnych stronach wychodzi wcale nie najgorzej. Pozwolę sobie jednak ten aspekt gry w dalszej części recenzji przemilczeć, bo w naszych warunkach gry sieciowe zbyt popularne mimo wszystko nie są, a poza tym większość "zdolności" RIM-a najlepiej i tak ukazać na przykładzie gry solo.

Wcielamy się tutaj w postać Maxa Adamskiego, dowódcy drużyny Alpha na statku międzygwiezdnym RSS Solaris, wysłanym na peryferie galaktyki w poszukiwaniu dawnej cywilizacji. Jako że głównym jego celem są poszukiwania, wyprawa ta oficjalnie sklasyfikowana została jako badawcza, ale niech to akurat nikogo nie zwodzi! Takie same wyprawy przedsięwzięli bowiem także inni, więc o starożytne artefakty trzeba walczyć! I bardzo dobrze, bo to przecież strategia wojenna nie ekonomiczna, nieprawdaż?

Podobnego zdania jest zresztą i imię Adamski, zresztą jedna z najsilniejszych postaci, jakie dane mi było ostatnimi czasy oglądać. Jego nieco niewyparzony język, zresztą w wersji angielskiej bardzo dobrze



Bliski rzut oka na jeden z myślicieli Maxa w gorze i resztę jego sił na dole z paroma wrogami robiącymi za tło.

w połączeniu z karykaturalną, renderowaną twarzą dodają grze niepowtarzalnego uroku. To po prostu trzeba zobaczyć - i usłyszeć! Zresztą pozostałe postacie zachowują się równie zabawnie (no dobra, troszkę mniej, ale nadal poziom Adamskiego trzymają). Ba, do tego poziomu równa nawet komputerowy tłumacz!

Twórcy najwyraźniej postanowili nieco zakpić ze strategii, dzięki czemu w grze pełno jest humoru może i sarkastycznego - ale za to świetnie do głównej postaci (czyli weterana sporej liczby starć) pasującego. Jednym słowem: Adamski to swój chłop! Chce się grać choćby dlatego, by usłyszeć jego kolejne komentarze! Ale na szczęście nie tylko dla nich - ogólnie fabułę, choć odkrywczą nie jest, skonstruowano na tyle interesująco (zwłaszcza z komentarzami Maksy), że narzekanie na nudę nikomu raczej nie grozi. Przynajmniej temu, kto lubi strategię bazującą na turach: nie da się ukryć, że do emocji związanych z Rushami w RTS-ach RIM-owi daleko.

Zresztą z turowością wcale nie jest takie hop-siup - mimo że każda tura dzieli się na fazę ruchu, wyznaczania celów oraz walki, pierwsza (i najważniejsza) z nich rozgrywana jest już w czasie rzeczywistym! Komputer rusza swoje jednostki w tym samym czasie co i my. Ma to oczywiście zarówno plusy, jak i minusy (bo niekiedy trzeba się spieszyć, by zająć jakąś pozycję przed wrogiem), ale generalnie rzecz biorąc, pomysł to bardzo ciekawy. Turowości zbytnio nie zmniejsza, a pozwala na lepsze kontrolowanie przebiegu walki: na ruchy wroga możemy bowiem zarządzać jeszcze w tej samej rundzie (o ile oczywiście nie ruszymy się wcześniej). A że mamy bezproblemowy podgląd zasięgu systemów uzbrojenia wszystkich jednostek, więc dużo prościej przychodzi tu - na przykład - trzymanie wroga w polu rażenia swej artylerii, tak, by jednocześnie nie mógł nam oddać. Niestety fakt, iż ruszamy się w tym samym czasie co wrogowie spowodował, że nie ma możliwości cofnięcia ruchu. Wszystkie rozkazy wykonywane są momentalnie, co niekiedy zbyt przyjemne nie jest, choć szybko można się do tego przyzwyczaić. A że rozwiązanie to ma więcej zalet niż wad...

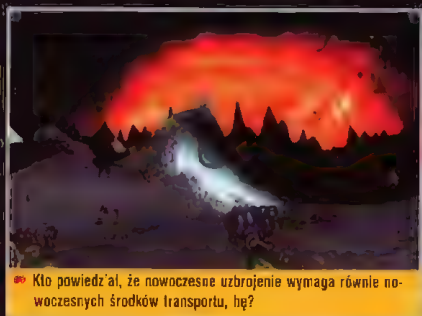
Nieco gorzej ma się sprawa z wykonaniem. Coż, nikt nie ukrywa, że supergrafika nie była tu najważniejsza... Fajerwerków lepiej nie oczekiwać, choć z drugiej strony - gra wcale źle nie wygląda. Wszystko widać jak należy, zatem nie ma za bardzo na co narzekać. Podobnie jest zresztą z muzyką - poza kawałkiem słyszonym w trakcie



walki, który

choć głęboko się nudzi, ale na szczęście nie trwa długo; coż, nawet po paru minutach wydaje się on znośny i na koniec czeka się bez zgrzytania z tamtym.

RIM jest - przynajmniej tak wynika z informacji podanych dotychczas - grą całkiem niezłą. I faktycznie, gra się w nią całkiem przyjemnie, choć nie da się niestety ukryć paru drobnych błędów, które ją trapią. Na początek wymagania sprzętowe. A ściślej: wysokie wymagania sprzętowe, przynajmniej jak na to, co w zamian otrzymujemy. Trzeba jednak od razu przyznać, że wykorzystywany obecnie sprzęt nie będzie miał z nią najmniejszych problemów, więc jeśli tylko ktoś nie ma dwuletniego staruszka - problemów mieć nie będzie.



Kto powie, że to nowoczesne uzbrojenie wymaga również nowoczesnych środków transportu, he?



Zima, już zima, a wrogów jak nie było, tak i nadal ni ma...

Na upartego można się również przyczepić co do sensowności fabuły (np. takich kwiatków jak poduszki na asteroidzie...), ale przecież nie ma co oczekiwać od takiej gry stu procentowego realizmu. Niezbyt ciekawe są także stałe uszkodzenia (dana broń zada danemu celowi zawsze tyle samo uszkodzeń), ale że w zamian otrzymujemy na przykład coś w rodzaju punktów doświadczenia, za które można kupować upgrade'y oraz uszkodzenia poszczególnych systemów jednostek (np. celowniczych - choć niestety i one wysiadają automatycznie po otrzymaniu ściśle określonej liczby punktów obrażeń), ostateczny bilans wcale tak źle się nie przedstawia.

Stąd też ostateczna ocena. RIM idealny nie jest, w dodatku przewidziany jako gra budżetowa jakością wykonania z normalnymi granicami równać się nie może. Ale też kosztuje odpowiednio mniej, gra się całkiem przyjemnie, a bohaterowie mogliby spokojnie starać się o pracę w dowolnej wysokobudżetowej produkcji.

Za co zresztą gra dostała plusik, bo Adamskiego po prostu trzeba posłuchać!



Te trzy talerze na grzbiecie szartującego jaszczura to wcale nie zastawa stołowa!

6+

Producent: TRINODE Interzaiment **Dystrybutor:** Lemon Multimedia **Internet:** <http://www.rimthegame.com> **Wymagania:** Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, Win 95/98/2000 ME, DirectX 6.0 **Akcelerator:** nieobowiązkowy

Opis: Świetna postać głównego bohatera a no i jego nazwisko - Adamski - pozostała reszta nie najgorsza. Poza tym gra się całkiem przyjemnie, choć o cenie nie wspomnę.

Wady: Relatywnie duże wymagania sprzętowe, przeciętna reszta gry, dość ogólna.

Starships Unlimited: Divided Galaxy

■ StrangeOne

Gra to naprawdę dziwna. Mało kto o niej wie, jej premierze nie towarzyszyła żadna większa kampania promocyjna, a w dodatku można ją kupić jedynie poprzez Sieć - na firmowej stronie jej producenta. Poza tym jej rodowód sięga terenów shareware, co niby samo w sobie złe nie jest, ale mimo wszystko na takie cudo patrzy się jednak mniej przychylnym okiem niż na produkcje wysoko budżetowe. Bo to grafika czy muzyka nie ta, i świat mniej rozbudowany, i grywalność rzadko ponadprzeciętna... Jednak na bezrybiu i rak ryba, Master of Orion i Ascendancy w końcu miały się prawo znudzić, więc ostatecznie **SU:DG** wylądował na dysku i...

I dopiero po tygodniu zdołałem się od niego - choćby na chwilę - oderwać! Dawno już takiej fascynacji nie doświadczyłem! Ta gra jest po prostu niesamowita! Wprawdzie zupełnie nie nadaje się na kandydatkę na miłość od pierwszego wejrzenia - najpierw trzeba ją poznać, ale zapewniam was, że warto! Chyba że cierpicie na brak czasu, macie sesję, kolo, sprawdzian czy egzamin, a w innym razie... heh, jeśli ją włączycie, przepadniecie! Nie bądźcie dla was żadnego ratunku! Do tego namawiać nikogo nie będę, ale jeśli tego typu kłakłizmy w najbliższym czasie wam nie grożą, zarezerwujcie sobie na dołby początek weekend, zainstalujcie grę i wejdźcie w niesamowity świat gwiazdnych imperiów!



• Okno wyboru konfiguracji przenoszonych przez nasz okręt systemów w pełnej krasie.

Początki są trudne: słabutkie intro... Beznadziejne intro... Intro wyglądające jak jakieś nieudolne próby kogoś, kto po raz pierwszy dorwał się do 3D Studio MAX czy innego Lightwave'a. Innymi słowy: totalny bzdzieł. Już lepiej byłoby to w ogóle wywalić. Bo jeśli ktoś nie wie, czego można się po Starships Unlimited spodziewać, to po obejrzeniu animacji wprowadzającej będzie nie tyle zaintrygowany co całkowicie zniesmaczony jej poziomem. Ech, trzeba być całkowicie bezkrytycznym osobnikiem, żeby je w całości obejrzeć. Na szczęście można je jednak bez najmniejszych problemów

przerwać, co sprawia, że w ciągu paru chwil ładujemy w głównym menu. A właściwie nie tyle w głównym menu, co na głównym ekranie gry. Bo głównego menu w tradycyjnym tego słowa znaczeniu - czyli z opcjami na środku ekranu - po prostu tu nie ma. Nie jest to mimo wszystko duży problem, gdyż menu jest w grze nadal obecne, tyle tylko, że by się do niego dostać, trzeba najpierw kliknąć odpowiednią ikonę, jedną z tak około dwudziestu, przyznacie więc chyba, że nagle spotkanie oko w oko z rzędem małych ikon u góry ekranu do najprzyjemniejszych nie należy. W końcu co za dużo, to niezdrowo. Ale na szczęście to tylko pierwsze wrażenie. W chwili później można zauważyć, że tylko dwie z nich są podświetlone, dzięki czemu w miarę bezproblemowo dostajemy się do upragnionego menu. A wtedy jest już standardowo: rozpoczecie nowej gry tudzież wczytanie wcześniej zapisanej. Nas interesuje to pierwsze.

Dawno już nie doświadczyłem takiej fascynacji! Ta gra jest po prostu niesamowita! Wprawdzie zupełnie się nie nadaje na kandydatkę na miłość od pierwszego wejrzenia - najpierw trzeba ją poznać, ale zapewniam, że warto!

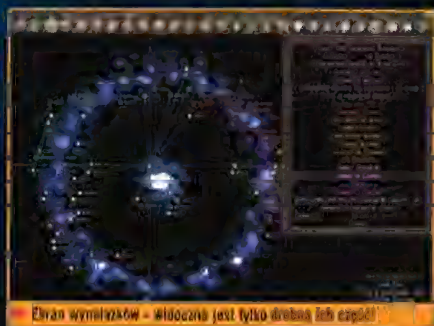
Na ekranie pojawi się teraz okno umożliwiający wybór parametrów dla właśnie rozpoczynanej gry, czyli liczby układów planetarnych (maksymalnie sto), innych ras (budzące osiem), aktywności piratów, koloru, jakim będą oznaczane nasze zdobycze, oraz ewentualnych ułatwień (lub dla bardziej ambitnych utrudnień), które będą nam - i przeciwnikom - dane. Dodatkowo można jeszcze ustalić kształt galaktyki (zupełnie inaczej wygląda start w galaktyce spiralnej, a zupełnie inaczej w kulistej) oraz wygląd naszych jednostek. W zasadzie można tu ustalić wszystko, co tylko w tego typu grach chciałoby się zaznaczyć - wpływ mamy nawet na dobór język (np. standardowy w innych grach - kulturalny, czy też dla bardziej ekspresyjnych angielski w wersji bad), za pomocą jakiego będziemy się zwracać do innych ras!

Zaczyna się tu (przynajmniej standardowo) od jednej zamieszkałej planety i jednego statku kosmicznego klasy scout (czyli najmniejszego, jaki tylko może być), uzbrojonego w najsłabsze rakietki (innego typu uzbrojenia jeszcze nie znamy), taki sam komputer pokładowy, silniki i generator elektryczności. Powolne to niesamowicie, w walce słabe, ale na początek wystarczyć po prostu musi. Bo niczego innego jeszcze długo mieć nie będziemy, a nie oplać się czekać z eksploatacją przestrzeni.

Zresztą eksploracja przestrzeni i w ogóle rozbudowa naszego imperium rządzą się nieco innymi prawami niż w takim na przykład Master of Orion. Po pierwsze, sprawa statków kosmicznych - są cholernie drogie! I to nie tylko w przypadku ich wyprodukowania, ale także utrzymania. W dodatku koszty te zależą od aktywności danej jednostki (konkretnie czasie spędzonym na walce), co bardzo skutecznie ogranicza ich liczbę. W ciągu tygodnia gry nigdy nie zdarzyło mi się mieć więcej niż dziesięć! I w zupełności to do wszystkiego wystarczało, bo nasi wrogowie podlegają przecież takim samym ograniczeniom. Poza tym takie potraktowanie sprawy floty owocuje znacznie

bardziej osobistym do niej stosunkiem. Jest to zresztą o tyle proste, że wszystkie jednostki mają nazwy, nie kierujemy więc do walki jakiś abstrakcyjny cruiser, a np. Enterprise. Można zresztą wybrać kilka predefiniowanych schematów nazewnictwa, a standardowo są one nadawane po rzeczywistych ziemskich jednostkach - Enterprise nie ma więc tu nic wspólnego ze Star Trekiem.

Przywiązaniu do jednostek bardzo dobrze służy zresztą także zdobywaniu przez nie w walce doświadczenia. Jednak tutaj, prócz powiększania takiego na przykład zasięgu, wpływa ono także na dostępne dla danej jednostki



Ekran wynalazków - widoczna jest tylko drobna łódź capital!

manewry. Tak, tak, dobrze przeczytałeś - manewry! Bo choć walka odbywa się z podziałem na tury, w porównaniu do wspomnianego już Oriana... cóż, dopiero tutaj zwrotność jednostek jest właściwie głównym czynnikiem przesądzającym o wyniku bezpośrednich starć. Nawet scout może pokonać jed-

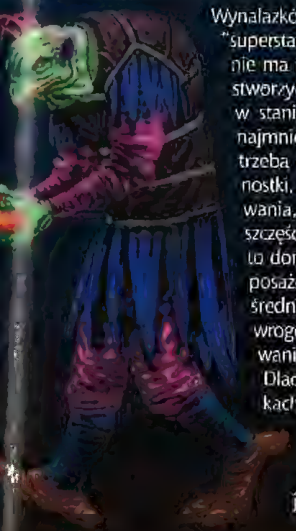


Ekran komunikacyjny oraz wygląd galaktyki na późniejszym etapie naszej ekspansji.

nostkę o parę klas większą! Zależy to wprawdzie także od przenoszonego uzbrojenia oraz naszych zdolności jako kapitana statku, ale jest to jak najbardziej możliwe! Wszystko to dzięki jeszcze jednemu świetnemu pomysłowi, tym razem związanemu z dostępnymi w grze systemami uzbrojenia.

Systemami, jakie scharakteryzowane są nie tylko ilością zadawanych punktów uszkodzeń, ale także zasięgiem, rodzajem zadawanych uszkodzeń, pokrywaniem przez nie kawałkami przestrzeni (większy zasięg oznacza z reguły znacznie mniejsze pole ostrzału lub - jak w przypadku broni typu "wave" - mniejszą liczbę zadawanych obrażeń) oraz wymaganiami energetycznymi. Trochę rzeczy przy projektowaniu statku trzeba więc (a dokładniej przenoszonych przez niego systemów) pod uwagę wziąć, nie mówiąc już nawet o tym, jaki ma to wpływ na taktykę walki. W dodatku nie ma tu czegoś takiego jak jedna najlepsza klasa uzbrojenia czy jego jedna najlepsza kombinacja!

Wynalazków jest tu bowiem tyle, że praktycznie na każdy "superstatek" można - zakładając oczywiście, że przeciwnik nie ma nad nami zbyt wielkiej przewagi technologicznej - stworzyć przynajmniej jeden typ jednostki, który będzie ją w stanie pokonać z "rękoma w kieszeni". A że nie ma najmniejszego problemu (rzecz jasna, poza czasem, który trzeba na to poświęcić) z przebrojeniem dowolnej jednostki, wynik wojny zależy także od zdolności przewidywania, w co może być aktualnie uzbrojony wróg. Na szczęście dzięki możliwościom wysyłania szpiegów nie jest to domena jedynie jasnowidzów. Bo choć dokładne wyposażenie jednostek można sprawdzić tylko w bezpośrednim z nimi kontakcie, wgląd w posiadane przez wrogów technologie pozwala na całkiem niezłe wytypowanie najbardziej prawdopodobnego ich wyposażenia. Dlaczego? Bo poza oczywistym faktem, że na jednostkach z reguły ląduje to, co tylko ma się najlepszego na stanie, samo zdobywanie nowych technologii podlega jednej bardzo fajnej zasadzie. Otóż bez problemów wymyślać można jedynie systemy bojowe, należące do jednej rodziny uzbrojenia! Czyli



Wciągająca kosmiczna strategia!!!

CENA
49⁹⁰
zł



STARMAGEDDON



Premiera 21 marca 2002 roku

Wyłączna dystrybucja w Polsce



www.lemon-interactive.pl

Wszystkie logo i znaki firmowe są własnością ich właścicieli. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

na przykład rakiety albo też broń laserową. Jeśli zaś chcemy czerpać więcej niż z jednego źródła, czas wymyślania zwiększa się o pięćdziesiąt procent na każde kolejne! W tym akurat przypadku rakiety (zakładając, że to od nich zaczęliśmy) wymyślać będziemy - już zawsze - normalnie, zaś broń laserową zawsze o połowę wolniej. Jeśli zaś kiedyś przyjdzie nam ochota na myślenie, z kolejnymi ich generacjami, nasi jagłowi radzić sobie będą aż dwa razy wolniej!

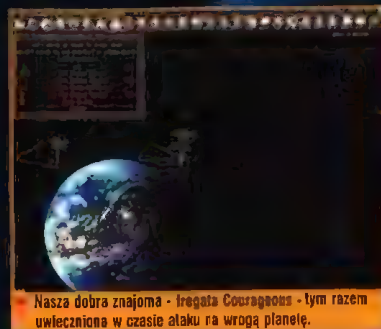
Jak więc widać, zbytnia różnorodność zbyt dobrym pomysłem nie jest, ponieważ systemy uzbrojenia nie są jedynymi wynalazkami, którymi wypada się zająć. Ot, choćby kolejne wersje generatorów dostarczających energii wszystkim systemom statków - co nam bowiem przyjdzie

choćby z najpotężniejszego działu, skoro będziemy mogli wystrzelić z niego raz na parę tur? A do tego dochodzą jeszcze pancerze, tarcze, silniki, komputery, urządzenia zakłócające, ulepszone sensory, promienie ściągające, kapsuły do szturmowania wrogich jednostek... Iaaa, trochę tego jest, a przecież prócz wynalazków - przekładających się bezpośrednio na wyniki w walce - wypada się

danego układu statek transportowy - i gotowe. A że dzieje się to automatycznie (poza jego wybudowaniem, choć i to można rzucić na barki komputera), jest to rozwiązanie równie dobre, co zakładanie pełnej kolonii. A właściwie nawet dużo lepsze, bo zanim ta się usamodzielnia (bez użycia artefaktów zajmuje to pięćdziesiąt lat - dużo, bo standardowym odcinkiem czasu jest tu jeden miesiąc), trzeba na nią sporołożyć. Zresztą jej utrzymanie także kosztuje, ale już mniej. Zaś wybudowanie transportowca to jednorazowy wydatek, stanowiący potem pewne źródło dochodu.

Oczywiście do momentu, gdy nie zainteresuje się nim jeden z naszych wrogów. Albo piraci, których ten może zresztą wspomagać.

Kolonia może się samodzielnie bronić (po wybudowaniu na jej powierzchni odpowiednich urządzeń), a taki układ (a dokładniej obsługujący go



Nasza dobra znajoma - fregata Courageous - tym razem uwieczniona w czasie ataku na wrogą planetę.

transportowiec) zdany jest jedynie na łaskę wrogów oraz ochronę naszej floty. Na szczęście o ile tylko mamy więcej statków, można parę z nich oddać do automatycznego rozprawiania się z piratami. Przy większym imperium jest to rozwiązanie wprost perfekcyjne, bo dwa-trzy statki zapewnią nam całkiem niezły spokój - i to bez zbędnego klikania myszą. Zwłaszcza, gdy pozwolimy ich dowódcom na dokonywanie automatycznych napraw oraz upgrade'ów

sprzętu, dzięki czemu wszystkie nowinki (zakładając, że należą do tej samej grupy, co systemy już przez dany statek posiadane) będą się na sukcesywnie pojawiały.

Zresztą w Starships Unlimited zautomatyzować można praktycznie wszystko, poza eksploracją nowych systemów (choć w maksymalnym wariacie będzie się to ograniczało jedynie do potwierdzania wyborów dokonywanych przez dowódcę statku, do czego wystarczy jedno kliknięcie myszą) oraz atakowaniem układów należących do wrogów. Nic oczywiście nie stoi na przeszkodzie, by wszystko robić ręcznie, ale że z większością zadań już w podstawowej wersji gry komputer radzi sobie całkiem niezle...

Chwała jednak twórcom za to, że decyząc o stosowaniu automatów pozostawili graczy!

Jak te wszystkie rzeczy wpływają na grywalność - powtarzać chyba nie muszę. Jest to jedna z niewielu ostatnich rzeczy, której największą zaletą wcale nie jest supergrafika, wymagająca GeForce'a. Ta gra (poza intertem, które najlepiej przemilczeć) wygląda po prostu poprawnie. Fajerwerków w każdym razie tu nie uświadczysz, co jednak w żadnym razie nie jest wadą. Ba, dzięki temu Starships Unlimited zadawała się dość niską konfiguracją sprzętową, a dodatkowo jest to w zasadzie gra turowa. Ten mój niby czas rzeczywisty, ale że w każdym ważnym wydarzeniu włącza się pauza, bardziej przypomina to właśnie turówkę, tyle tylko, że nie wymagając ciągłego klikania przycisku kończącego turę.

Stąd też ostatecznie wysoka ocena. Obecnie lepszej kosmicznej strategii (nie mówię o RTS-ach) po prostu nie ma. A że do premiery Master of Orion 3 jeszcze trochę czasu zostało (choć w najbardziej optymistycznym wariacie to już tylko miesiąc), jakoś trzeba sobie ten czas uprzyjemnić. Niby fakt, że w trzy dni daje się ten tytuł skończyć nawet na najwyższym poziomie i takim samym rozmiarze galaktyki, ale że dwie gry nigdy nie są tu podobne... Coz, w każdym razie mnie i po pięciu grach nie znudziła (co niestety niezbyt dobrze wpływało na tempo powstawania recenzji - wiecie, zawsze jest coś jeszcze do przetestowania :)). Ba, dopiero teraz nabrałem na nią prawdziwej ochoty! Bo jest po prostu niesamowita! Ech, gdyby tylko uzupełnić ją lepszą grafiką (muzyka już jest dobra - klimatyczna, a co najważniejsze - nie nudzi się!), byłaby stu procentowa dziewiątką! I znaczek jakości!

Zresztą i bez tego z czystym sumieniem wszystkim miłośnikom strategii polecam. Parę tygodni dobrej zabawy macie jak w banku, tylko uwaga na intro: można się naprawdę przerazić!



Ekran danych statystycznych - dane tylko jednej rasy wybrane zostały tylko po to, by nie zaciemniać obrazu.

również zająć ulepszeniem losu kolonistów tudzież zwiększeniem wydajności ich pracy.

Dodatkowym "ulatwieniem" są tu cztery ery: atomowa, syntezy jądrowej, antymaterii oraz osobiwości (brzmi może głupio, ale nic nie poradzę, że właśnie takiego terminu użyto - zresztą w fizyce kwantowej jest to temat dość popularny, zatem w sumie nie ma się czemu dziwić, zwłaszcza że problemy z osobiwościami związane są jeszcze o krok dalej niż swojska - bo "produkowana" praktycznie na co dzień w akceleratorach cząstek elementarnych - antymateria). Żeby przejść do nowej ery, trzeba się jednak legitymować nie tylko odpowiednią liczbą wynalazków z ery poprzedniej, nie tylko wybudować odpowiedniego laboratorium, ale dodatkowo jeszcze zgromadzić odpowiednią liczbę artefaktów pozostawionych w galaktyce przez starożytną cywilizację. A tych dla wszystkich nie wystarczy - więc kto pierwszy, ten lepszy!

Stąd też tak ważne jest eksploracja - kiedy można je stosunkowo najprościej zdobyć, bo broniący ich strażnicy do zbyt mocnych nie należą. Zresztą poza artefaktami wiedzy natknąć się można także na inne bardzo pożyteczne gadzety, na przykład zwiększające doświadczenie jednostki do stu procent, dające jej stu procentową celność czy na przykład od razu rozbudowujące kolonię.

A skoro już przy koloniach jesteśmy i im wypada poświęcić parę zdań. Choćby z tego powodu, że rzadko kiedy będziemy mieli więcej niż trzy-cztery, i to nawet przy galaktyce ze stoma układami. Jak to możliwe? Ano - po pierwsze - do wydobywania surowców (przeznaczonych od razu na walutę, która jest tu jedynym wskaźnikiem "wydobywania") wcale nie potrzeba zakładać kolonii! Wystarczy jedynie co pewien czas wysłać do



Fregata Courageous w walce z piratami, a u dołu ekranu dołopro co przybyłe wsparcie.

Producent: Matrix Games ■ Dystrybutor: Ape Zone ■ Internet: www.matrixgames.com ■ Wymagania: P 300 MHz 64 MB RAM, karta z 2 MB RAM CD-ROM x8, DirectX 8.1 ■ Akcelerator: zbrany

■ waga !! ■ liczba wynalazków ■ broń ■ świetna walka ■ prawie wszystko można rzucić na komputer ■ niskie wymagania ■ nastrojowa muzyka ■ interfejs

8

Świata zagrażają

CZERWONI I TERRORYŚCI

SZUKAJ
W KIOSKACH
W MARCU

tylko ty

MOŻESZ ICH POWSTRZYMAĆ

W najnowszym numerze magazynu Action Plus

pełna wersja gry **Comanche Hokum**, najlepszego symulatora helikoptera bojowego dostępnego na komputery PC.

Gra obejmuje konflikty zbrojne w północnej Afryce, Arabii Saudyjskiej oraz na Dalekim Wschodzie, umożliwia objęcie kontroli nad nowoczesnymi helikopterami bojowymi RAH-66 Comanche i KA-52 Hokum.

Ponadto w numerze:

Heroes Of Might & Magic IV, Command & Conquer Renegade, Star Wars: Starfighter, Warlords Battlecry II, Capitalism II

Opis przejścia gry Dracula II

Plakaty Baldur's Gate: Dark Alliance, Star Wars: Starfighter.

**Action
PLUS**

www.actionplus.com.pl



SOFTWARE TYCOON

The Games Factory

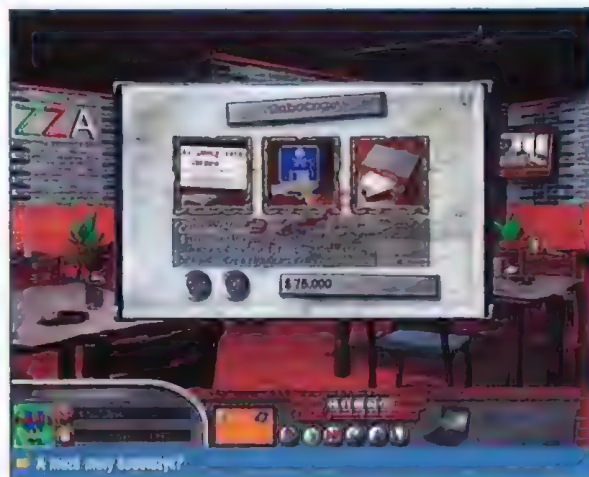
■ Ghost

Przyznam, że również ja należałem do licznej rzeszy graczy zastanawiających się "dlaczego te gry są takie drogie?". I pewnie zastanawiałbym się nad tym nadal, gdyby nie trafiła w moje ręce gra o wdzięcznym tytule "Software Tycoon". Ona to pozwoliła mi zrozumieć, jak olbrzymie mogą być czasami koszty związane z wyprodukowaniem gry czy programu.

Robota. Tak. Tego nam w grze nie będzie brakowało. Szybko przekonałem się, jak wiele trzeba zachodu, żeby wypuścić na rynek grę, która przyniosłaby jakieś takie zyski. Każdy etap jej produkcji wymagał wykonania całej serii działań oraz czynności, no i oczywiście czasu. Teraz dopiero można się przekonać, że wyprodukowanie nawet najbardziej prostej gry jest bardzo czasochłonnym zajęciem. A niestety każdy dodatkowy dzień pracy to dodatkowe koszty.

Miejsce gry

Choć obecnie produkowane oprogramowanie ma zasięg ogólnosiwiatowy, nasza rozgrywka odbywać się będzie w obrębie jednej ulicy. W zasadzie nawet na jej fragmencie. Wszystkie potrzebne działania będziemy mogli wykonać, wykorzystując lokalne rozmiesz-



Szybko przekonałem się, jak wiele trzeba zachodu, żeby wypuścić na rynek grę, która przyniosłaby jakieś takie zyski. Każdy etap jej produkcji wymagał wykonania całej serii działań oraz czynności, no i oczywiście czasu. Teraz dopiero można się przekonać, że wyprodukowanie nawet najbardziej prostej gry jest bardzo czasochłonnym zajęciem

zione w sąsiadujących ze sobą budynkach. Odwiedzając różne lokale i pomieszczenia w budowlach, będziemy podejmowali odpowiednie decyzje.

Kroki, czyli droga do sławy

Podobał mi się edukacyjny charakter tej gry. W sposób jasny i przejrzysty, choć czasem zbyt uproszczony, pokazuje to, jak wygląda proces tworzenia oprogramowania. Poczynając od wpadnięcia na koncept poprzez zatrudnienie ludzi, którzy przetworzą produkt w gotowy program, odpo-

wiednie opakowanie, działania marketingowe, produkcję - aż po sprzedaż. Oczywiście całość nie jest zbiorem czysto mechanicznych czynności. Każdy etap wymaga podjęcia odpowiednich decyzji. I na każdym możemy natknąć się na inne trudności. Podobała mi się drobiazgowość pewnych etapów podczas tworzenia. Koncept nie polega tylko i wyłącznie na stwierdzeniu: "a może zrobimy teraz samochodówkę?", ale na podejmowaniu wyborów. Jakiego typu gier chcemy połączyć, jaki ma być charakter gry, jakie elementy programistyczne, graficzne oraz muzyczne chcemy w niej umieścić; czy chcemy, by była wydana w kilku językach, na jaką platformę sprzętową ją kierujemy (do wyboru pecety,

konsole, kieszonkowe Gameboye) oraz w jaki sposób ją przetestować, zanim wypuścimy ją na rynek. Na innych etapach jest podobnie. Tak, że wyprodukowanie jednego programu to skomplikowany proces decyzyjny. I jak się można domyślić, czasem jedna decyzja może zaważyć na tym, czy produkt się sprzeda i przyniesie zyski, czy spowoduje kolosalne straty.

Dodatkowe działania

Oczywiście, by osiągnąć zyski, możemy korzystać z kilku elementów wspo-



magających. Choć nie zawsze tak bywa, jednak często gry bazujące na motywach danego i znanego filmu osiągają lepsze wyniki sprzedaży od klasycznych produkcji tego typu. My oczywiście o tym wiemy i możemy spróbować wykupić na licytacji licencję na jakiś tytuł filmowy. A licytacja bywa czasem bardzo zajadła, zwłaszcza w przypadku kasowych przebojów. Możemy też sprawdzać zarówno własne produkty, jak i konkurencji, śledząc recenzje oraz oceny w gazetach komputerowych. Daje to pogląd na to, jaki typ gier aktualnie najlepiej sprzedaje się na rynku, niesportowej rywalizacji. Jeśli mamy trochę kasy, możemy konkurencji ciut dokuczyć. Sabotaż czy wirusik znacząco opóźni ich pracę. A bank jest świetnym miejscem, gdzie z odpowiednim zyskiem możemy złożyć część pieniędzy lub pożyczyć je, gdy ich zabraknie. No i oczywiście wynalazczość. Nie możemy tej działy zostawić odłogiem. Klienci są wybredni. Nikt nie kupi gry operującej w czterech kolorach, gdy obok na półce będzie miał produkt z 16-bitową, renderowaną grafiką.

Pracownicy

Pracownicy

Ogromną rolę w tworzeniu programów odgrywa myśl ludzka. Dlatego dobór odpowiednich pracowników, a potem nadzór nad nimi to jedna z trudniejszych decyzji, jakie należy podjąć. W tym przypadku najczęściej popełniałem błędy. Zdarzyło się na przykład, że wybrałem profesjonalnego grafika z doświadczeniem, dbającego o jakość pracy, szybkiego w działaniu, ale o słabej motywacji. I praktycznie co parę dni byłem dręczony komunikatami, że jest on niezadowolony z wykonywanej pracy. Rany, ile kasy poszło na premie dla niego. Innym razem - podobnie: ale ten z kolei nie był zbyt szybki; i co mi to dało? Gdy inni skończyli już pracę na danym etapie produkcji, ten się niemiłosiernie guzdrał. Choć możemy motywować naszych ludzi premiami lub urlopami, zabrakło mi prostej funkcji podwyższania pensji. Przydałaby się też możliwość zlecenia pracownikom dobrze płatnych nadgodzin.

Gry

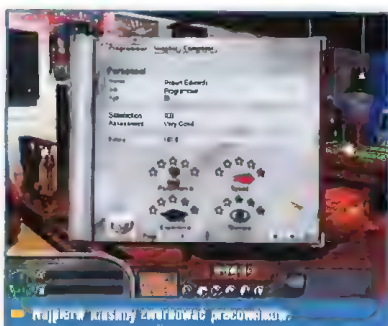
Największym zaskoczeniem w grze był dla mnie fakt, że cyfry mogą tak hipnotyzować. Gdy włączałem przyspieszenie czasu, siedziałem później przed monitorem, nie wykonując kompletnie żadnej czynności - i obserwowałem malejące cyferki, które oznaczały kolejne dni do zakończenia produkcji gry, dokonania wynalazku czy liczby kopii produktu na magazynie. Albo odwrotnie - cyferki rosnące, które określały liczbę sprzedanych egzemplarzy lub obrót, jaki przyniósł dany tytuł. Rany, ależ to jest wciągające. :) Od gracza też zależy, jaki przybierze styl gry. Czy zasypie rynek całą masą tanich, choć niezbyt rewelacyjnych produktów, czy też wypuści, ale od czasu do czasu, tzw. hit rynkowy.

Misje

Abyśmy nie popadli w rutynę, twórcy gry sporządzili 15 misji. Ich cele są różne. Od prostego "zdobądź kasę", "wyprodukuj w ciągu dwóch lata grę na podstawie filmu" aż po trudniejsze typu "zostań producentem roku" itp. W niektórych (zwłaszcza tych z ograniczeniami mi czasowymi) trzeba się nieźle sprężyć, by zrealizować założony cel. A konkurencja nie śpi i utrudnia nasze zadanie.

Humor

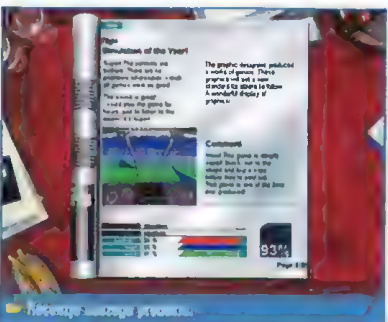
Pojawia się w kilku miejscach gry. Czasem nawet dość intensywnie. Przede wszystkim w nazwach gier oraz filmów. Osoba, która chodzi do kina i interesuje się grami lub/czy ich historią, bez trudu dostrzeże zabawne analogie i parafrazy tytułów wielu słynnych dzieł. Postaraj-



Najpierw musimy stworzyć pracowników.



Zanim sprzedamy naszą grę trzeba ją jakoś wyprodukować.



Kolejne misje produkcji.



cie się też, aby nasz bohater skorzystał z pojemnika na wodę lub automatu z napojami.

Grafika, muzyka, dźwięk, interfejs

Grafika nie powala. Wykonano ją starannie, jednak nic ponadto. Ale przecież nie o to w grach ekonomicznych chodzi. Dźwięków nie ma zbyt wiele, bo i po co? Muzyka jest. Jeden utwór wafkowany w kółko Macieju. Gdy się obserwuje narastające zyski, wcale się nią nie zwraca uwagi, ale po kilku godzinach grania rodzinka chciała mnie zlincolnąć, jeśli jej zaraz nie wyłączę. Na początku interfejs wymagał ode mnie nieco dłuższej chwili kombinowania, ale jak już załapałem, o co chodzi, reszta szła błyskawicznie. Oprócz klasycznego klikania wykorzystuje się tu w paru momentach funkcję "przeciągnij i upuść" (drag & drop). Niestety brak trybu multiplayer. Choć i z komputerem gra się przyjemnie - jednak nic nie zastąpi żywego przeciwnika.

Nielogiczności

Pewne rzeczy uproszczono w grze, ale gdyby wykazać ambicję wiernego zachowania realizmu, program stałby się nieatrakcyjny. Wyobrażacie sobie np. wypełnianie dziesiątek dokumentów, tworzenie biznes planu i poszukiwanie żyrantów, żeby dostać w banku pożyczkę? Zaobserwowałem też taką rzecz - ta w pewnym stopniu psuje rozgrywkę. Otóż produkujemy hit rynkowy. Dzięki intensywnym działaniom marketingowym sprzedaż w początkowych dniach idzie w setki, a nawet tysiące egzemplarzy dziennie. Następnie z pewnymi wahaniami stopniowo maleje. I nagle w pewnym momencie, ciach! Staje. I ani jeden egzemplarz nie jest sprzedany, mimo że dzień wcześniej upłynięło jeszcze sto kilkanaście lub więcej kopii. Dopiero drastyczne obniżenie ceny produktu (prawie do poziomu kosztów) powoduje, że pojedyncze egzemplarze jeszcze się sprzedają. Zabrakło też możliwości odsprzedania engine'u danej gry innym firmom lub wydania



licencji na starsze tytuły pismom komputerowym (takim jak np. CD-Action). :)

Podsumowanie

A teraz jedna z ciekawszych informacji. Otóż firma Lemon Interactive zapowiedziała, że gra w Polsce osiągnie rewelacyjną cenę 19,90 zł! Tak więc w cenie pirackiego programu otrzymujemy zupełnie niezłą oraz wciągającą grę. Mi dostarczyła ona rozrywki na wiele godzin. I był to czas spędzony przyjemnie. Czegoś mnie nauczyła i w jakimś stopniu pozwoliła zrozumieć, dlaczego ceny niektórych programów są takie wysokie. Wy również się sprawdźcie. Może się okazać, że dorównujecie talentem niejednemu Billowi Gatesowi. :)

7

Producent: destrax GmbH ■ **Dystrybutor:** Lemon Interactive ■ **Internet:** www.software-tycoon.com ■ **Wymagania:** Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM, VGA 16 MB ■ **Akcelerator:** zbędny

grywa noś ■ dobry pomysł oraz takie wykonanie ■ pochłania na długie godziny ■ humor ■ cena
 monotonna muzyka ■ średnia grafika ■ drobne nielogiczności ■ brak multiplayera



GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

Williams F1

Team Driver



McDrive

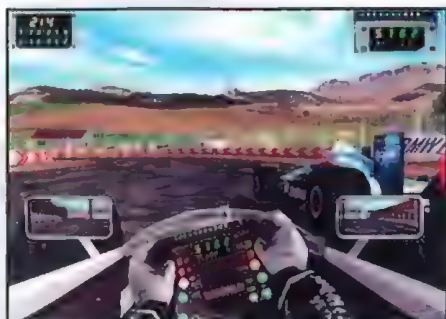
Formuła 1 to jeden z najpopularniejszych sportów samochodowych na świecie, i najbardziej elitarnych, bo koszty związane z przygotowaniem bolidów do startu są ogromne! Bardzo niewiele jego części można przecież zwyczajnie kupić: zdecydowaną większość trzeba najpierw samemu zaprojektować, a potem wytworzyć i poskładać w całość, zachowując najwyższą jakość i wystrzegając się jednocześnie przecieków, które mogą zdradzić rozwiązania konkurencji. Tak to w przybliżeniu wygląda od strony sprzętowej, ale kierowcy wcale nie mają łatwiej!

Z myślą o osobach zainteresowanych posadą kierowcy bolidu Formuły 1 firmy Mattel i THQ, wspomagane przez znajomego ten cyrk od podszewki Williamsa, przygotowaliśmy grę, dzięki której marzenie to może się spełnić. Wprawdzie tylko wirtualnie, bo póki co nie zanosi się, by jakaś stajnia wyścigowa chciała przyjąć kierowcę, choćby nawet najlepszego, jednak wychowanego jedynie na symulatorach.

Na pierwszy rzut oka wydawać by się mogło, że Williams F1 będzie tytułem, po który sięgnąć po prostu trzeba. Powszechnie znane firmy, chwytliwy temat - w zasadzie niewiele więcej do szczęścia potrzeba. Ale tylko "w zasadzie". Równie istotna co znajomość, jest bowiem i jakość wykonania, że o tak oczywistej rzeczy jak grywalność nie wspomnę. A z tym najlepiej już niestety nie jest... Zacznijmy mimo to od ogólnych założeń przyjętych przez twórców.

Jak na grę, która pozwala przejść całą wiodącą do tytułu mistrza F1 drogę przystało, naszą przygodę z Formułą zaczynamy od przedszkola. Tak, tak - jest to jeden z bardzo niewielu tytułów, w których miejsce za kierownicą najbardziej zaawansowanych maszyn nie jest nam tak po prostu dane. Tutaj trzeba je sobie wywalczyć, przechodząc po kolei wszystkie szczeble kariery! Co to oznacza w praktyce? Ano że zaczynamy od najzwyklejszych w świecie... gokartów. Wprawdzie w wersji nieco mocniejszej niż te, którymi można się ścigać ze znajomymi na modnych ostatnio torach, ale zasada pozostaje ta sama: czterech zawodników, a naszym zadaniem jest zajęcie pierwszego miejsca.

Po dwóch wygranych wyścigach (jeśli zajmiemy inne miejsce niż pierwsze, musimy wyścig powtórzyć na szczyt docierają bowiem tylko najlepsi!) dostąpimy zaszczytu przejścia do następnej klasy, czyli Formuły 1600. Tutaj jest już nieco trudniej: bo to i szybkości większe, i o wypadnięcie z trasy prościej. Bolidy wyglądają już niemal jak te znane z F1, tyle tylko, że pozbawiono je spojlerów, a dodatkowo wyposażono w zwykłe szosowe opony, co przy silnikach 1600 oznacza, iż bez umiejętności opanowywania poślizgów za daleko się nie dojedzie. Co zresztą jest nie tyle wadą, co wielką zaletą! Bo co to za przyjemność, gdy mimo niemal ciągłego piszczenia na zakrętach opon, jakkolwiek poważniejszy poślizg jest praktycznie niemożliwy? A tak właśnie wyglądają gokarty...



W Formule 1600 pieszczona opona jest jeszcze więcej, a dodatkowo trzeba już na nie zwracać uwagę, bo o utratę panowania jest tu naprawdę bardzo łatwo. Na szczęście zachowanie się bolidów jest całkiem przewidywalne, więc z ich okiełzaniem bardziej zaawansowani kierowcy nie powinni mieć problemów, a ci mniej, wprawieni mogą sobie odpowiednie nawyki wyrobić. Przynajmniej w momencie gdy do sterowania grą wykorzystują kierownicę, bo wykonanie porządnej kontry na klawiaturze jest praktycznie niemożliwe. Prawdę powiedziawszy, fizyka jest w tej grze na tyle dobra, że stanowi jedną z jej najmocniejszych stron! Zanim jednak przejdę do opisywania rzeczy mniej, przyjemnych, wspomnę pokrótce o dwóch pozostałych klasach.

Po wygraniu dwóch wyścigów w F1600 (podobnie jak w przypadku gokartów, tak i tutaj, aby wyścig zaliczyć, trzeba w nim zająć pierwsze miejsce) dostajemy angaż w Formule 3. A to już nie przelewki! Jeszcze mocniejsze silniki, jeszcze większe prędkości i kolejna część w bolidzie, którą można poddać regulacji - taaa, nie ma lekko, ale to już przecież niemal nasza upragniona Formuła 1! Ponieważ jednak mamy już za sobą dwie niższe klasy, nie rzuca się nas od razu na głęboką wodę. W kartach martwimy się bowiem jedynie o przełożenie przekładni głównej (co ma wpływ na prędkość maksymalną i przyspieszenie - oczywiście albo jedno, albo drugie) oraz ustawienie hamulców (które koła wcześniej się blokują). W F1600 dochodzi do tego zawieszenie (odpowiadające za przyczepność przy niskich i średnich prędkościach), a w Formule 1 możliwość dowolnego ustawienia wszystkich przełożeń skrzyni biegów. Oznacza to, że w zasadzie maniakom może tu brakować jedynie dowolnego doboru opon (tego nie ma nawet w Formule 1), dokładniejszej regulacji zawieszenia (z całego bogactwa obecnego w Grand Prix 3 zostały się jeno dwa suwaki oznaczone jako Grip - przyczepność - odpowiednio: dla przedniej i tylnej osi) oraz opcji związanych z telemetrią.

Niby trochę tych braków jest, ale też nikt przy zdrowych zmysłach nie twierdzi, że Williams F1 Team Driver jest grą dla maniaków. Co więcej, tytuł ten jest reklamowany jako gra dla młodszych! I nikt nie próbuje wypromować go na konkurenta Grand Prix 3 czy Grand Prix Legends.

Co zresztą jest posunięciem jak najbardziej trafnym, bo nie da się ukryć, że drobne braki w opcjach setupu nie są jedyne, które tę grę trapią. To, co rzuca się w oczy już na samym początku, to grafika. Już przy pierwszym uruchomieniu gry, w menu głównym, trudno oprzeć się wrażeniu, że wygląda ono tak sobie... Cóż, osoby odpowiedzialne za design zbyt nie popisały, bo efekt ich pracy jest po prostu nijaki. Zero polotu, choć na szczęście menu jest na tyle proste, że nie ma problemów z jego przejrzystością.

Niestety w samej grze nie jest wcale lepiej... W zasadzie nawet przy włączonych wszystkich detalach gra wygląda średnio. Niby uwzględniono tu takie rzeczy jak dym unoszący się po zablokowaniu kół, niby na asfalcie zostają ślady, niby mamy zmienną pogodę, ale prezentuje się to tak sobie... Coś, jakby gra powstała parę lat temu, a następnie udała się na dłuższy sen do jakiejś szuflady, co niestety na zdrowie jej nie



wyszło. Zresztą z grafiką związana jest jeszcze jedna niezbyt ciekawa sprawa. Otóż świat w Williamsie zrobiono ze stosunkowo małej liczby polygonów. Wygląda to wprawdzie całkiem, całkiem, na samochodach zbytnio tego nie widać, ale niestety nasz bolid traci przyczepność na niemal wszystkich nierównościach. Wystarczy podjechać pod górę, by w najmniej oczekiwanym momencie

zacząć uciekać nam tył! Da się to wprawdzie po pewnym czasie przewidzieć (ba, nawet bardzo szybko - po prostu jest się uważnym przy każdej górze - i tyle), a co za tym idzie - opanować, ale i tak psuje to pozytywne wrażenie jazdy po płaskiej części toru.

To jeszcze jednak listy narzekania nie wyczerpuje. Z powodu umów licencyjnych (a dokładniej ich braku) w grze właściwie nie uświadczymy niczego znanego z TV! No, może poza całkiem sporą liczbą reklam.

Nikt przy zdrowych zmysłach nie twierdzi, że Williams F1 Team Driver jest grą dla maniaków. I nikt nie próbuje wypromować go na konkurenta Grand Prix 3 czy Grand Prix Legends. Co więcej, tytuł ten jest reklamowany jako gra dla młodszych!

Ani jednego znanego nazwiska (poza filmikami, gdzie można obejrzeć choćby Franka Williamsa), ani jednego samochodu innego niż Williams i ani jednego znanego toru. W każdym razie ani jednego toru znanego z nazwy, bo nie da się ukryć, że coś, co nazwano tu enigmatycznie torem w Wielkiej Brytanii, jest w rzeczywistości niezwykle podobne do słynnego Silverstone. Podobnie jest zresztą z pozostałymi torami, które jako żywo przypominają rzeczywiste miejsca rywalizacji teamów F1, choć ich nazwy ograniczają się jedynie do podania kraju. Cóż, niezbyt to fajne, ale da się przeżyć. Jedynymi nowymi miejscami są dwa wymyślone toru testowe Williamsa (a właściwie jeden,

tylko że w wersji długiej i krótkiej) oraz dwa toru pomyślane specjalnie dla kartów.

Dla maniaków (mimo iż to nie do nich gra jest kierowana) dostępny jest jeszcze dodatkowy edytor torów, za pomocą którego można wcielić w życie nawet najdziwniejsze pomysły, jakie tylko przyjdą nam do głowy. Dodatkową zaletą edytora jest jego prostota, co zresztą wydaje się warunkiem koniecznym, by ktokolwiek chciał się nim w ogóle zainteresować - dobrze, że przynajmniej tutaj twórcy stanęli na wysokości zadania.

Jednak ostateczna ocena zbyt pozytywna być nie może. Mimo całkiem niezłego pomysłu z umieszczeniem w jednej grze czterech klas samochodów wyścigowych, jego przekucie na gotową grę najlepiej niestety nie wyszło. Niby gra wszystko, co potrzeba, ma (łącznie z grą sieciową dla czterech graczy - zresztą limit czterech bolidów dotyczy wszystkich typów rozgrywki), niby jeździ się w niej całkiem przyjemnie, ale trudno nie zauważyć, że siedzi się przed tytułem sprzed paru lat... I że na rynku dostępnych jest całkiem sporo innych i po prostu lepszych. Oraz ładniejszych.

Stąd też ostateczna ocena. Szóstka za edytora i cztery typy bolidów to wynik w sam raz. Wprawdzie dla młodszych graczy (dużo młodszych, a do tego jeszcze początkujących) jest ona bardziej atrakcyjna, ale że starszych (czy bardziej doświadczonych) dość szybko znudzi... Cóż, średnio wychodzi właśnie sześć, i tyle właśnie powinniście zobaczyć w stopce. Hough.

(E&N)

Producent: Hot Wheels/Mattel | Dystrybutor: THQ | Internet: xxxxxxxxxx | Wymagania: PII 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x8, Win 9x/00/ME/XP, DirectX | Akcelerator: niezbędny

niezła fizyka jazdy | niskie wymagania sprzętowe | cztery typy bolidów | edytor tras | prostota

słaba grafika | zbyt kanciaste modele | "dziwne" nazwy torów | zbyt niska prostota

LOCO-COMMOTION

McDrive

W dobie kolejnych sequeli i specyficznego podejścia "wszystko już było" żadne próby przekształcenia starych pomysłów dziwić nie powinny. Nie powinny, ale przyznacie chyba, że w większości przypadków mamy do czynienia z grami coraz bardziej rozbudowanymi. Z takimi, do których bez paru wolnych godzin lepiej w ogóle nie podchodzić. A Loco-commotion jest inny, bo - mimo iż w porównaniu do pierwszworu - Locomotion - sporo mu przyszło, nadal można bez problemu spędzić przy nim choćby dziesięć minut, w dodatku wcale nieia się przy tym bawiąc. Jedną dodatkową zaletą jest wam temat pociągów, zwłaszcza tych miniaturowych.

Podstawy Loco-commotion uznać można - jak to zresztą w przypadku większości gier logicznych bywa - wręcz za banalne. Ot, musimy doprowadzić wszystkie lokomotywy z doczeplonymi wagonami do specjalnie oznaczonej bramki końcowej. Niewiele, prawda? Ale nie myślcie, że w praktyce jest to równie proste! Przegrodzone kamieniami tory, psujące się mosty czy niedziałające teleportery - to tylko czubek góry lodowej, którą każdy aspirujący zawiadowca musi poznać jak własną kieszeń! Ale warto, bo gra wciąga całkiem niezłe, a że pojedyncze zadania można ukończyć w parę minut, na "wypełniacz" krótkich chwil - to nie tylko w biurze - nadaje się znakomicie!

Takie zastosowanie tego tytułu sugerowane jest zresztą już na pudełku, gdzie natkniemy się na napis "gra familijno-biurowa". Bo faktycznie, prócz samodzielnego rozwiązywania zagadek w domu, równie dobrze można się za nie zabrać w



Tu tylko jedna droga prowadzi do Rzymu.



Stoi na stacji lokomotywa, choć mała i lekka pot z gracza spływał



Kamienie? Wystarczy posłać pociąg kamikaze i go sprawić.

gronie paru osób. W końcu co dwie (trzy, cztery - heh, smoki miały nawet i siedem głów!) głowy, to nie jedna, a że w zdecydowanej liczbie przypadków liczy się tu pomysł, a nie jak najszybsze wprowadzenie go w życie i choć parę zadań "na czas" także się znajdzie - takie wspólne rozgrywanie planszy w praktyce sprawdza się bardzo dobrze. I jest wcale nie najgorszym sposobem zapewnienia czegoś do roboty na spotkaniach dla młodszych domowników. Zresztą dla starszych również - przemocy tu nie ma, dzięki czemu integracja postępować może w sprzyjającej temu sielskiej atmosferze.

W dodatku, mimo iż w zdecydowanej większości przypadków grafika schodzi w grach na dalszy plan, Loco-commotion wygląda po prostu

ładnie. W pełni trójwymiarowa z możliwością swobodnego obracania kamery czy robienia zbliżeń - jest to zarówno bardzo praktyczne, a do tego porządnie wygląda! Postarano się bowiem o odpowiednio malowniczą oprawę: tory prowadzone są zazwyczaj wśród gór i lasów, wyglądają jak na pocztówkach. Co tu dużo mówić - jeśli chodzi o grafikę, tytuł ten może swobodnie konkurować ze znacznie poważniejszymi pozycjami o pociągach traktujących!

Odbiło się to jednak na dość wysokich wymaganiach sprzętowych. W dawnych czasach gry logiczne znane były z tego, że działały na praktycznie każdym sprzęcie, ale też nie przejmowano się wtedy grafiką. Teraz jednak bez odpowiedniej oprawy nie sprzeda się już praktycznie nic, stąd też i

wymagania... Nie ma zresztą co panikować, bo choć zbyt małe nie są, nawet i zalecany PII 600 MHz już się obecnie w sklepach nie kupi, bo najniższy zegar oscyluje w okolicach jednego gigaherca. Poza tym na zabytkowym redakcyjnym Celeronie 400 gra chodziła całkiem sprawnie, i to w dodatku na bardzo średniej - jak na obecne warunki - karcie graficznej TNT 2, więc źle nie jest. Dźwięk również niczego sobie: miła dla ucha muzyka w tle, realistycznie gwizdzące pociągi - jako tło do myślenia sprawuje się bardzo dobrze.

Ale przejście w trzeci wymiar (i generalnie znacznie lepsza oprawa) to nie jedyna zmiana, jaką w porównaniu do Locomotion znajdziemy w Locomotion. Prócz znanych z dawnych czasów zwrotnic, które i tutaj się oczywiście znalazły, mamy tu jeszcze kilkanaście dodatkowych pomysłów, jak na przykład wspomniane wcześniej zablokowane tory, teleportery czy mosty. Zresztą i pociągi dzielą się na dwa rodzaje - poza pociągami z wagonami, które to musimy doprowadzić do końcowej bramki, mamy jeszcze pociągi specjalne, składające się tylko z lokomotywy. Po co koniu one? Ano choćby do oczyszczania torów - puszcza się takiego samobójcę, a ten w pięknym wybuchu oczyszcza nam drogę.

Po wyborze odpowiedniej opcji można również kłaść tory (bo czasami są one przerwane), budować tunele (czasami ich brakuje), aktywować teleportery (na początku są bowiem nieaktywne i dopiero specjalny pociąg może je zaktywować) tudzież stawiać mosty. Mosty mają zresztą ograniczoną wytrzymałość i po ściśnięciu określonej liczbie przejazdów (oznaczonych zielonymi kwadratami) ulegają zniszczeniu - można temu jednak zapobiec, "napuszczając" na nie pociąg specjalny w wersji naprawczej, dzięki czemu wytrzymałość konstrukcji wraca do stanu początkowego. Zresztą "zdolności specjalnych" jest tu znacznie więcej, ale żeby już zbyt nie przedłużać, pozwolę sobie odesłać wszystkich zainteresowanych do instrukcji.

Ta jest zresztą bardzo przydatna również przy korzystaniu z edytora poziomów. Zresztą nie tylko - za jego pomocą można bowiem stworzyć całe kampanie! W dodatku daje on projektantom bardzo duże możliwości: do wyboru mamy dokładnie te same możliwości, które mieli twórcy gry! Możliwość dowolnego rzeźbienia terenu, dowolnego prowadzenia torowiska, ozoabiania go drzewami czy budynkami - wszystko to znajduje się w zasięgu paru kliknięć myszą! A co najważniejsze (bo nie wszystkich budowanie nowych poziomów musi pociągać), własne mapy czy kampanie

Jeśli ktoś jest miłośnikiem łamiągówek, a dodatkowo lubuje się jeszcze we wszelkiej maści pociągach i kolejkach, lepszej rozrywki (co bardzo ważne - logicznej, a nie polegającej na tępieniu zastępów krwiożerczych obcych) obecnie nie znajdzie!

nie można bez problemu zapisać na dysku (co jednak powinno być oczywiste...), a także wysłać do internetowego centrum gry! Dzięki niemu nie musimy się praktycznie obawiać, że zabraknie nam wyzwania - bo dzięki Sieci o ich stały dopływ można być całkowicie spokojnym!

Nie można także pominąć faktu, że w pudełku dostajemy w zasadzie nie jedną grę, a dwie! Prócz Locomotion znajdziemy w nim wydaną na Zachodzie przez Sierra (za Loco stor Take 2) - Train Town! Jak sama nazwa wskazuje, ona również obraca się w temacie pociągów, w dodatku jest grą logiczną! Tyle tylko, że sprzed paru lat, więc na graficzne fajerwerki lepiej się w jej przypadku nie nastawiać, choć nie można jej dwuwymiarowej grafice odmówić smaku. Dzięki temu - mimo iż widać to, że jest wiekowa - w niczym to właściwie nie przeszkadza. Tym bardziej że muzyka w tle... taaaa, moim zdaniem, jest po prostu świetna! Wspaniale do tej gry pasuje, sprawiając przy okazji, że człowiek żałuje i zaczyna się zastanawiać, czy nie dałoby się jej odtworzyć w czasie grania w Locomotion!

Wielką zaletą Train Town jest prostota - ogólne założenia w zasadzie są bardzo podobne w obu grach. W TT dochodzi wprawdzie dbanie o paliwo w przypadku lokomotywy dieslowskich (tudzież węgle!) i wodę w przypadku parowych, poza tym w większości przypadków zajmujemy się przewożeniem ładunków (no i możemy kierować ruchem pociągu - w LC można je tylko wprawić w ruch, bo normalnie zatrzymać się ich nie da). W założeniu gra Sierry skierowana jest do młodszych, bo niby kogo interesowałyby sprzeczki z siostrą, ale w praktyce... Jakby to powiedzieć... W praktyce okazało się, że pociągowe miasteczko - mimo braku graficznych fajerwerków - wciągnęło mnie znacznie skuteczniej niż Locomotion!

motion! Można to nazwać wtórnym zdziwieniem... Fakt, że bardzo duża w tym zasługa przyjemnej muzyki, jaka syci się w tle, oraz bardzo dużej liczby kwestii mówionych - ta gra stara się nawiązać z graczem coś w rodzaju dialogu! - ale jakby tego nie tłumaczyć, spędziłem przy niej chyba więcej czasu niż przy głównym bohaterze tej recenzji!

Zresztą i w tym przypadku nie trzeba się martwić o zbyt szybki koniec zabawy. Mimo iż o edytorze można tu zapomnieć, liczba dostępnych zadań (pogrupowanych zresztą w całkiem sporo... no, grup) z początku po-

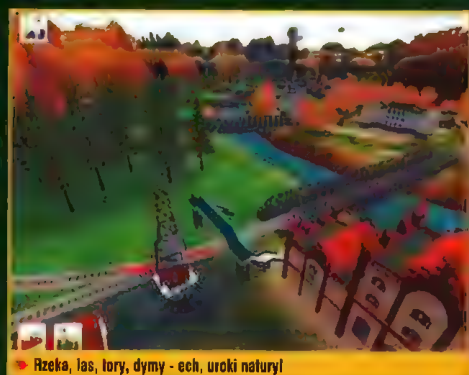


• Taki sobie most. Nowy, wytrzymały i w ogóle super - tyle, że zaraz się rozwali...

prostu oszalał! A później, gdy już pierwszy szok mija, zaczyna się ją doceniać. Bo zanim się je wszystkie przejdzie... ech, w każdym razie na długie zimowe wieczory na pewno wystarczy!

Ostateczna ocena? Hmm, nie będę ukrywał, że wystawić ją jest mi dość ciężko. Gdyby to była tylko jednak gra nie byłoby jeszcze problemu! Locomotion wygląda bardzo fajnie, gra się w nią również całkiem przyjemnie, a do tego ma się jeszcze do dyspozycji wbudowany edytor i dedykowaną stronę z dodatkowymi poziomami. Co w sumie na spokojną siódmkę wystarcza, ale... no właśnie. W środku jest przecież jeszcze jedna gra - i to bardzo dobra! Zagwozdką jest całkiem niezła, ale ostatecznie - Locomotion sprzedawane jest jako Locomotion i jako takie powinno być oceniane. Stąd też końcowa ocena to właśnie siódemka, czyli dokładnie tyle, ile warte jest samo Locomotion.

Jesliby jednak wziąć pod uwagę zawartość pudełka jako całości... Cóż, nie będę ukrywał, że dla miłośników zabawy kolejkami, zwłaszcza mających nieco młodszych "współlokatorów", ocena pudełka będzie wyższa: spokojnie i z czystym sumieniem można mu w takim przypadku wystawić ósemkę. Obecnie bowiem lepszego pakietu na rynku nie znajdziecie, a jeśli dodać do tego, że obie gry kupić można za niecałe siedemdziesiąt złotych... Jeśli ktoś jest miłośnikiem łamiągówek, a dodatkowo lubuje się jeszcze we wszelkiej maści pociągach i kolejkach, zamiast zastanawiać się, jakby tu spędzić czas, niech pędzi do sklepu, bo zawiedziony na pewno nie będzie!



• Rzeka, las, tory, dymy - ech, uroki natury!

7	Producent: Plastic Reality Technologies Wymagania: Windows 95+/2000+, PII 266 MHz (polecany PII 600 MHz), 32 MB RAM (polecane 128 MB), akcelerator z 8 MB RAM (polecany z 32 MB) Akcelerator: wymagany
	Dystrybutor: Take 2/Play It Internet: www.locomotion.com Sensory: wiele "zdolności specjalnych"

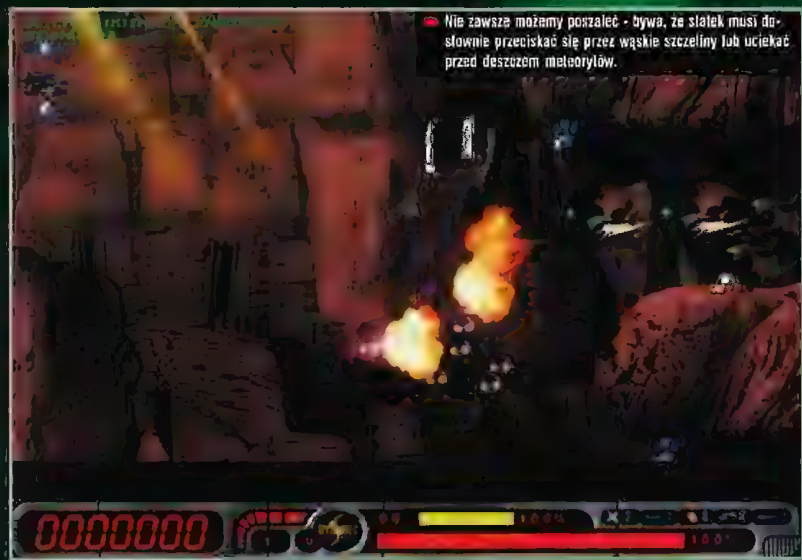
• ładna grafika • ciekawe zadania • wiele "zdolności specjalnych" • sensory nie wzrastają poziom trudności • dodatkowa gra w pudełku - Train Town
 • to bardzo fajne • choć głównie dla dzieci
 • gra nadaje się w zasadzie tylko jako przerwynik w pracy...

Solaris 1.0.4.

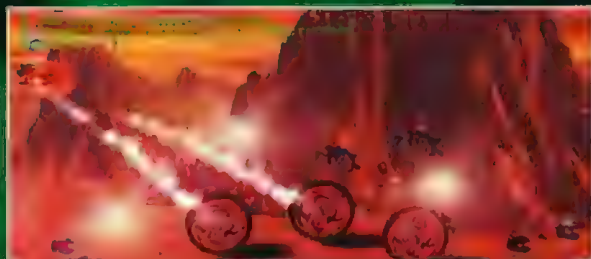
■ Czarny Iwan

Dawno, dawno temu, za siedmioma górami i za siedzioma rzekami powstawały gry. Był to koniec lat 80 i początek 90, a więc czasy, gdy większość z was leżała grzecznie w becikach lub co najwyżej robiła babki z piasku. Wówczas to świetność przeżywały gry 2D. Wśród mnóstwa rodzajów jednym z najpopularniejszych były kosmiczne strzelanki. Kiedy oglądaliście wielki świat z poziomu dziecięcego wózka, gry, takie jak Tyrian, Dawn Rider czy sławetny Arcanoid podbijały już serca ówczesnej młodzieży. Teraz, po latach, kiedy sława i chwała kosmicznych strzelanek 3D dawno minęła, Topware wyciągnął, nie wiadomo skąd, zapomnianą formułę i ożywił uschnięty gatunek tytułem Solaris 1.0.4.

Oczywiście od Tyriana, Dawn Ridera czy nawet niemal współczesnego - co to znaczy, te pol dekady - Katharsis minęło sporo czasu. Solaris 1.0.4. oferuje praktycznie niezmienną, sprawdzoną po wielokroć schemat gry. To dość ryzykowne posunięcie - taka była moja pierwsza myśl. Jednak szybko zmieniłem zdanie i jestem przekonany, że Solaris może się okazać hitem na miarę wielkich poprzedników.



Ale po kolei. Odległa przyszłość. Obce cywilizacje walczą o każdy fragment Galaktyki. Kolonizacja to jedyna szansa na rozwój. Ziemia wysłała swą najpotężniejszą flotę w celu odzyskania czterech strategicznych sektorów Kosmosu. Ty jako świeżo upieczony pilot 104 zostałeś przydzielony do udziału w największym i najniebezpieczniejszym zadaniu. Akcja o kryptonimie "SOLARIS" polega na zniszczeniu generatora znajdującego się na mroźnej planecie Bothropów. Likwidacja tego urządzenia spowoduje wyłączenie osłon, które strzegą ich rodzinnej planety. Jednak droga do planety prowadzi przez kilka silnie broniowanych światów. Ziemskie siły, uczestniczące w tej misji, składają się z jednego supernowoczesnego lotniskowca kosmicznego ("okrętu-matki"), obsadzonego setkami myśliwców



W tej dolinie przeprowadzono eksperymenty genetyczne, których wynikiem było stworzenie zupełnie nowych rodzajów broni. Ciężki orzech do zgryzienia dla pilota 104.

bombowców i pojazdów zwiadowczych. Ich zadaniem jest zniszczenie generatora osłony i otwarcie drogi dla naszej kosmicznej armady, która będzie mogła zaatakować ojczyzną planetę wroga.

Tyle historii w grze. Nie przedstawiono jej mimo wszystko tak jak widac powyżej, lecz w formie filmików, które poprzedzają każdą kolejną misję. Scenki są całkiem niezłe - dynamiczne, "polane" gestym sosem akcji. Może nie robią jakiegos superszałamiącego wrażenia, ale dobrze spajają poszczególne etapy gry i podobnie się je ogląda. Sama gra to widoczek z boku, jak sami możecie podejrzeć na screenach. Prezentuje się to podobnie jak we wspomnianym wcześniej Katharsis. Podobieństw jest zresztą więcej, bowiem w Solaris jest również analogicznie, mianowicie tła są dwuwymiarowe, a statki i inne obiekty to trójwymiarowe bryły. W przeciwieństwie do Katharsis, Solaris 104 jest jednak o całe lata świetlne do przodu. Dlaczego? Z jednego, małego, acz niezwykle istotnego, powodu. Solaris jest potwornie grywalną grą!

Panowie, co też się dzieje na ekranie! Wojna totalna i rozwalka w najczystszej postaci! Oko bieleje i pot zalewa panujące czoło. Po pierwsze, nasza mała rakietka (do wyboru myśliwiec, bombowiec lub statek zwiadowczy) zyskuje podczas misji całą masę dodatkowych systemów bojowych. Są to różnego rodzaju osłony (standardowo pancierz ma 100 punktów) oraz niesamowita ilość dodatkowych broni, które automatycznie instalują się na pokładzie. Gracz samodzielnie wybiera, czym chce słażyć w danej chwili, a jeśli będzie na tyle dobry, że nie skończy jako spalony wrak, kolejne power-upsy łączą się, dając niesamowitą siłę ognia. Kiedy walisz jednocześnie z działką typu Vulcan, raket w rodzaju Stinger, działka laserowego oraz Shafta, eksplozje wrogich eskadr rozświetlają ekran monitora w każdym ułamku sekundy. O, je! Dzieje się, dzieje!

Jednostek przeciwnika jest również całe mnóstwo. W każdej kolejnej misji pojawiają się nowe typy wrogich jednostek. Są to zarówno maszyny latające, jak i baterie rakiet, dział, rakiet ziemia-powietrze, zainstalowanych na danym gruncie lub na różnego rodzaju ruchomych platformach. Naprawdę nie sposób wymienić ich wszystkich. Z jednostek naziemnych są takie, które przypominają Valkera, później jakieś pajakopodobne, opancerzone jednostki, które kojarzą się z robotem bojowym z filmu "Ghosts in the Shell". Ba! Pojawiają się nawet oddziały wrogich żołnierzy, którzy strzelają w statek pilota 104 z pistoletów laserowych! Dodajcie jeszcze do tego różne instalacje i konstrukcje (bramy, portale, bazy), niesamowite efekty wybuchów oraz refleksy świetlne - a będziecie mieli jako taki obraz bitwy, jaka rozgrywa się przed oczami gracza. Nie można też zapomnieć o elektronicznej muzyce, która umiata klimat gry jak plastelina. Ogólnie wrażenie jest naprawdę dobre.

Solaris 1.0.4. to 11 odjazdowych leveli i tyleż superbosów. Każdy etap jest nieco odmienny pod względem graficznym. Jedyną wadą jest może to, że niekiedy na ekranie dzieje się tak wiele, że prawie nic nie widać. Na koniec zostawiłem jednak jedną, tym razem dobrą - wiadomość. Ta całkiem niezła gierka, w której możesz bezstresowo pohulać i wykosć armady wrogich statków, kosztuje niecałe 20 zł. Czego chcieć więcej?

03/2002

8+

Producent: APOLLO Entertainment Software ■ **Dystrybutor:** TopWare ■ **Internet:** www.topware.pl ■ **Wymagania:** Win 95/98, NT/2000 P 200 MMX 32 MB RAM

■ **Akcelerator:** tak

- cała masa superbosów ■ tony grywalności ■ niezła muzyka ■ akcja i dynamika
- niekiedy prawie nic nie widać na ekranie

TONY TOUGH

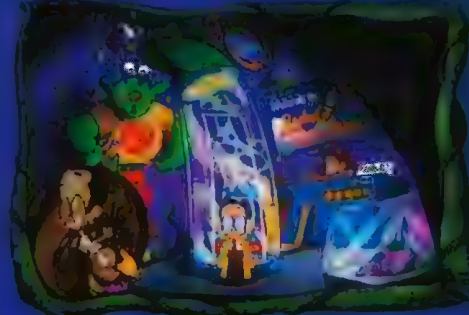
**JUŻ WKRÓTCE
W SPRZEDAŻY!**



Po dziesięciu latach nudnej i monotonnej pracy w agencji Wallen & Wallen Investigations, detektyw Tony Tough trafia wreszcie na tajemniczą i pasjonującą zagadkę – na wskrosz zły i pozbawiony wszelkich uczuć przestępca, kradnie małym dzieciom cukierki!!!

Zemsta cukierkowego bandziora za wnikliwe śledztwo, jest okrutna – najlepszy przyjaciel Tony'ego – gruby i fioletowy tapir, zostaje porwany!

Sprawa jest jasna – trzeba jak najszybciej dorwać wrednego przestępcę! Pozostaje tylko jeden problem – jak to zrobić, kiedy wszyscy naokoło wyglądają jakby postradali zmysły i kompletnie nie idzie się z nimi dogadać.



- kolorowa, kreskówkowa grafika w stylu Królika Bugsy
- doskonała nleltniowa fabuła
- 16 różnych lokacji, zamieszkałych przez ponad 30 zupełnie zakręconych postaci

Wirtualne Imperium Gier 9,5/10
Jeższe nigdy żadna gra, nie rozbawiła tak całej redakcji.
Tony Tough kompletnie nas rozbroił.

strefa.com 9/10
Wreszcie coś się ruszyło - Tony Tough jest po prostu hitem, nic dodać, nic ująć.

interia.pl 8,5/10
Zabawna kreskówkowa grafika, naprawdę śmieszne dialogi i całe mnóstwo
Zaskakujących sytuacji. Tak dobrej przygodówki, dawno już nie spotkałem.

interia.pl
8,5/10

Wirtualne Imperium Gier
9,5/10

we.pl
9/10

strefa.com
9/10

Login Point
8,5/10

hoga.pl
9,5/10

Spróbuj rozwiązać zagadkę cukierkowego bandziora...jeżeli oczywiście wcześniej nie padniesz ze śmiechu!!!



Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

Multimedialny Sklep Wysyłkowy:
www.msw.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: 0 prefiks (62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl

Tropico: Rajska Wyspa

■ T-Moon

Oglądając telewizyjne "Fakty" czy "Wiadomości", cały czas zaskakuje mnie i nie daje spokoju jedna rzecz. Jak to możliwe, że amerykańska baza wojskowa, w której przetrzymywani są jeńcy z Afganistanu, mieści się na Kubie. Z wszystkich miejsce na świecie właśnie na Kubie - w antyamerykańskim kraju, rządzonym przez ostatniego wielkiego komunę. Dopiero kiedy zainstalowałem dodatek do gry Tropico zatytułowany Rajska Wyspa, wszystko stało się jasne.

Tropico - gra wydana w ubiegłym roku w naszym kraju przez firmę Play-It - to właściwie gra o Kubie, takie "Cuba - The Game". Gracz wciela się w niej w dyktatora tropikalnej wyspki gdzieś na Morzu Karaibskim; jego zdaniem jest oczywiście poprowadzenie jej ku świetlanej przyszłości. Jakimi metodami cel osiągnie - i co dokładnie oznacza "świetlana przyszłość" - tego już twórcy nie określili, pozostawiając graczowi pełną swobodę wyboru. Gra odniosła na tyle duży sukces, że powstał pakiet z dodatkowymi misjami do niej - czyli właśnie Rajska Wyspa.

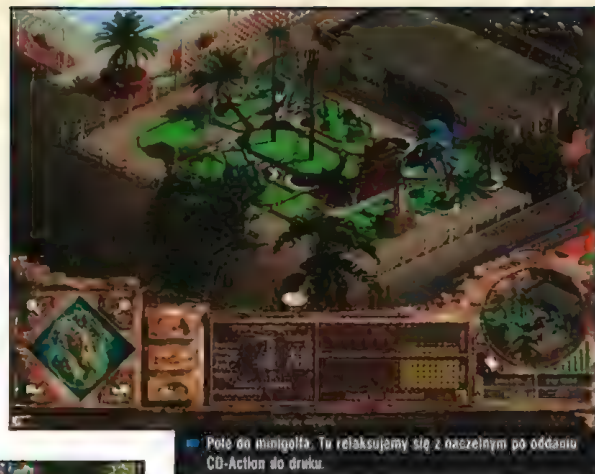
Dodatki do gier tworzone są według jednego z trzech schematów. Według pierwszego z nich - twórcy dodają kilkanaście/kilko-ciesiat nowych misji, nic nie zmieniając, a potem balują przez miesiąc na Ibiza za pieniądze naiwniaków. Według drugiego: ślęczą całymi nocami przy komputerach, tracąc wzrok i rezygnując z poprawnych stosunków z rodziną ty ko po to, by dodatek poprawiał i ulepszał wszystkie możliwe elementy gry. Trzeci schemat - najczęściej spotykany - to pakiet nowych misji plus kilka usprawnień (najczęściej takich, które twórcom gry podesunęli najbardziej zainteresowani, czyli gracze) - tak właśnie powstała Rajska Wyspa.

■ Od ostatniego razu Tropico bardzo się rozwinęło.



Przyznać trzeba, że poprawki wprowadzone do gry są rzeczowe - jak najbardziej trafione. Pierwszą poważną zmianą dostrzec można, zwołując wybory - wcześniej praktycznie było to zagranie w ciemno, teraz pojawia się małe okienko, które już od razu wskazuje poziom sympatii wyborców. Kolejną poprawką to zwrot kosztów dopiero rozpoczętych lub znajdujących się w trakcie realizacji budowli. Nie będzie więc narzekania i zgrzytania zębami, gdy niechcący wskażemy jakieś inne niż zakładaliśmy wcześniej miejsce budowy lub przez przypadek zamiast kościoła zbudujemy więzienie. O ile w miarę szybko zorientujemy się w pomyłce, kwota przeznaczona na budowlę wróci do skarbcza w całości - jeśli zrezygnujemy z projektu już realizowanego - dostajemy z powrotem odpowiednią część kwoty.

W Rajskej Wyspie dużo większą rolę odgrywają zdarzenia losowe - burze, strajki w transporcie itd. Oczywiście pojawiły się też nowe budynki (m.in. fabryka



■ Pole do minigolfa. Tu relaksujemy się z naszymi po oddaniu CD-Action do druku.

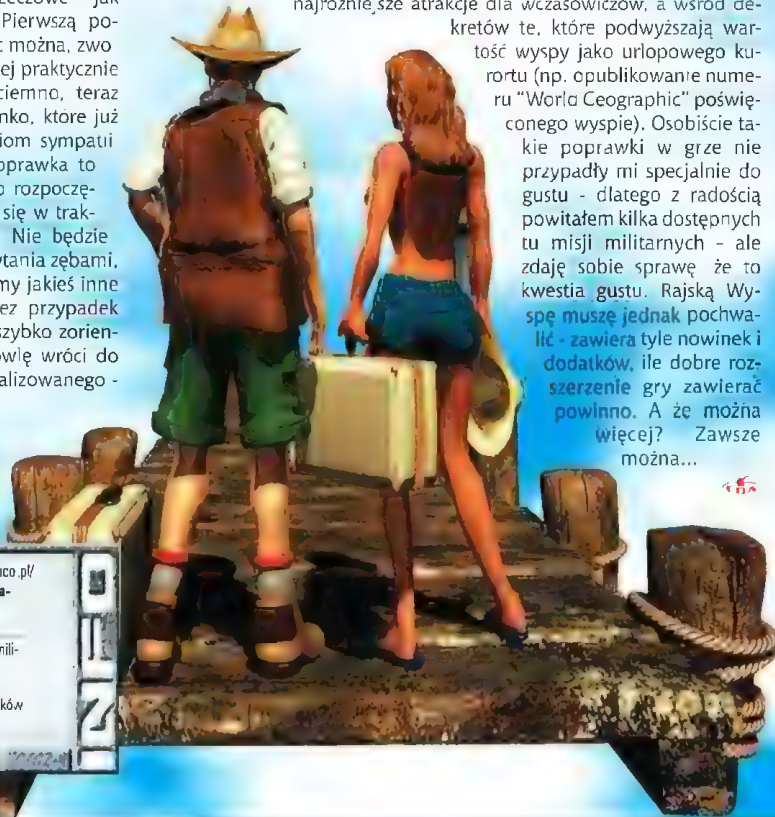


■ Kompleks sportowy to jeden z największych budynków na wyspie.

mebli, pole do minigolfa, dom z dzieciństwa dyktatora), nowe atrybuty El Presidente (teraz może on np. zaczynać dyktaturę, posiadając doświadczenie zdobyte z wcześniejszej pracy agenta turystycznego). Inne nowe ciekawostki to opuszczony fort kolonialny na wyspie, który można dowolnie zagospodarować, oraz umożliwienie jednemu z wielkich supermocarstw (USA lub Rosji) zainstalowanie na wyspie bazy wojskowej. Baza płaci bardzo wysoki czynsz - i pewnie dlatego Kubańczycy pozwolili Amerykanom przetrzymać u siebie afgańskich terrorystów oraz ich braci, kuzynów i sąsiadów.

Poza opisanymi powyżej ulepszeniami i dodatkami Rajska Wyspa to także 20 nowych misji. Skupiają się one głównie na rozwoju turystyki na wyspie - zresztą cały dodatek jest skoncentrowany na tym temacie. Dlatego też wśród nowych budynków przeważają najróżniejsze atrakcje dla wczasowiczów, a wśród de-

kretów te, które podwyższają wartość wyspy jako urlopowego kurortu (np. opublikowanie numeru "World Geographic" poświęconego wyspie). Osobiście takie poprawki w grze nie przypadły mi specjalnie do gustu - dlatego z radością powitałem kilka dostępnych tu misji militarnych - ale zdaję sobie sprawę, że to kwestia gustu. Rajska Wyspa muszę jednak pochwalić - zawiera tyle nowinek i dodatków, ile dobre rozszerzenie gry zawierające powinno. A że można więcej? Zawsze można...



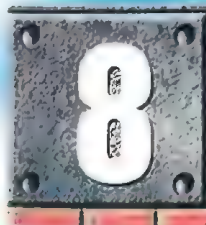
Producent: Breakaway ■ Dystrybutor: Play-It ■ Internet: <http://www.tropico.pl/>
■ Wymagania: PII 200 MHz 32 MB RAM, karta graficzna 4 MB ■ Akceleracja: niewymagana



■ poprawienie irytujących elementów w wersji podstawowej ■ misje militarne ■ stosunkowo niska cena ■ słoneczna atmosfera



■ nie dla szpęgów z Kramy Deszczowców ■ niektóre z nowych budynków niewiele się różnią od starych



RMF FM prezentuje:

Małgorzata Foremniak

FILM MAMORU OSHII

Avalon

アヴァロン

Rzeczywistość staje się grą. Zaloguj się...



BANDAI VISUAL MEDIA FACTORY DENTSU oraz NIPPON HERALD FILMS PREZENTUJĄ WYPRODUKOWANĄ PRZEZ DEIZ FILM W REŻYSJI MAMORU OSHII PT. AVALON W GŁÓWNEJ ROLI MAŁGORZATA FOREMNIAK
PROJEKCJA WYKONAWCY SHIGERU WATANABE TETSU KAYAMA TORU SHIBARA oraz NAGYUHI SAKAGAMI SCENARIUSZ KAZUNORI ITO PRODUKCYJNY ATSUO HURO JĄZYKA KEIJI KAWAI ZAŁOŻA GRZEBORZ KEDZERSKI
SCENARIJKA BARBARA NOWAK KOSTUMLI MAGDALENA TESLAWSKA EFEKTY SPECJALNE HIDEAKI KOGA CIERNIOWE EFEKTY SPECJALNE KIROYUKI KAYASHI REŻYSER SHUJI INOUE oraz RANDY THOM REŻYSER MAMORU OSHII



WKRÓTCE W KINACH

www.monolith.pl



BR VO

BRAVO.

onet.pl

czego

Kawaii



SEIKO

machina



Rally Championship Xtreme

■ Gem.ini

Odwieczna seria Rally Championship, która dla mnie zaistniała wraz z Network Q RAC Rally, weszła w szóste już stadium ewolucji. Nie sposób jednak nie zauważyć, że aktualnie wydane Rally Championship Xtreme nie stanowi w jej obrębie szczytowego osiągnięcia. Jak się zdaje, apogeum osiągnęła ona w punkcie stanowionym przez faktycznie aspirujący do miana symulatora Rally Championship z 1999, które sprzedało się w imponującej jak na rynek gier pecetowych liczbie - 1,5 miliona kopii! Nic dziwnego - do branżowych legend przeszły krążące po dziś dzień i nieodmiennie budzące niekłamaną szacunek i podziw opowieści o tym, jak ludzie z Magnetic Fields podróżowali po Wyspie z kamerą i geodezyjnymi przyrządami do pomiarów odległości i różnic wysokości...





To już jednak tylko historia - Aktualnie nie przedłużyło umowy dystrybucyjnej z Magnetic Fields, co sprawiło, że ten uznany i lubiany przez graczy twórca niewiele miał do powiedzenia w sprawie RCX. Zaś nowo wynajęty team - Warthog, który przecież tak dobrze sprawdził się tworząc StarLancera dla Microsoftu - n'e podjął ryzyka poprawienia RC99 i rozpoczął ekspansję w nowym kierunku, pomijając przy tym skrzętnie to, co stanowiło o wielkości poprzedników. Efekt - Rally Championship Xtreme nie jest wyczekiwany. Rally Championship 2001 i stanowi nie tyle może regres w rozwoju serii, co bardzo wyraźnie zmienia jej charakter. Wprawdzie skłamałbym mówiąc, że jest przez to do niczego, jednak różnica 'n minus jest, moim zdaniem, bardzo wyraźna - co, skądinąd, znajduje odzwierciedlenie w ocenie pod tekstem.

Nie jest powiem tak, jak obiecuja materiały prasowe dołączone do kopii z grą - że fizyka jest niemal nie do odróżnienia od rzeczywistości; że model uszkodzeń faktycznie wpływa na możliwości aut i wrażenia z jazdy; że wirtualny kokpit jest naprawdę wiarygodny... Słowem, RCX nie jest symulacją realną na tyle, na ile jest to możliwe bez konieczności przypinania się pasami i ryzyka skurczów tydki od wciskania pedału gazu w podłogę. Nie oznacza to jednak, na szczęście, że jest kompletnie do niczego! Nie, jeśli przyjąć, że RCX od samego początku pomyślany był jako zręcznościówka mająca niewiele wspólnego - prócz naturalnie pomysłu i paru kluczowych elementów - z rajdową rzeczywistością; i jeśli zapomnieć o nadziejach pokładanych w następczyni RC99 - wówczas Rally Championship Xtreme może się podobać.

RCX tworzony od zera przez Warthog engine proponuje zabawę w ramach 5 różnych trybów: mistrzostw, pojedynczego wyścigu, zręcznościowym, kariery (challenge) i wreszcie - multiplayer. Pierwszy z nich obejmuje to, co najwyraźniej kojarzy się z komputerowymi rajdami samochodowymi - daje nam szansę wcielenia się w jednego z kierowców, który próbuje siłą i możliwości powierzonego sprzętu w ramach którejś z klasyfikacji Mistrzostw Świata. I to ze wszystkimi tego technicznymi konsekwencjami: punktacją, koniecznością ustawiania samochodu pod trasę, ograniczonym czasem napraw itp. Drugi tryb, pojedynczego wyścigu, jak sama nazwa głosi, uwalnia nas od wszystkiego prócz pewności w prowadzeniu. W praktyce niemal zawsze stanowi trening przed mistrzostwami i... w sumie niewiele więcej da się o nim powiedzieć.

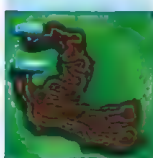
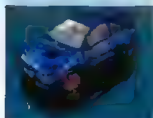
Dwie kolejne propozycje są na tyle ciekawe, że warto poświęcić im nieco więcej miejsca. Tryb zręcznościowy bowiem to klasyczna jazda na czas odcinany w dół - gdzie każdy z punktów kontroli tegoż dodaje kilkanaście bezznaczących sekund. Co ciekawe, możliwe jest wyłączenie uszkodzeń i... w sumie warto to zrobić! W przeciwnym razie każdy mocniejszy kontakt z elementami otoczenia, choć niewidoczny na karoserii samochodu, powodować będzie narastanie stopnia zniszczeń, co na dłuższych i trudniejszych technicznie odcinkach powoduje poważne problemy z ich ukończeniem, gdyż albo zdecydujemy się na jazdę szybko i po barierkach, a samochód odmówi współpracy już w połowie etapu, albo - jadąc miękko i ostrożnie - nie zmieścimy się w limicie czasowym. Wybór czwarty zaś - ten stawiający nas przed wyzwaniem - postawi nas w roli amatora, który z własnych pieniędzy nabywa pierwszy z samochodów, i każe pięć się po szczeblach drabinki kierowców rajdowych w celu osiągnięcia pozycji tego, któremu za reklamy płacą tyle pieniędzy, ile większość z nas nie zobaczy nigdy w życiu. Ostatni wreszcie tryb, multiplayerowy, pozwala zmagać się w liczbie do 6 graczy naraz, w LAN-ie bądź

poprzez Internet, również w ramach tworzonych przez graczy zawodów. Tyle ogólników, przechodzimy do szczegółowego omówienia.

Wcześniej, sze RC tworzono jako komputerowy odpowiednik oraz dopełnienie British Rally Championship. Efektem tego założenia były trasy nie tylko idealnie ukazujące to, z czym zmagają się zespoły podczas rajdów na wyspie, ale również ich szczególna konstrukcja - odcinki długie, nawet kilkudziesięciominutowe, w większości na bardzo wąskich trasach i trudnych technicznie. Autorzy RCX odeszli od tego założenia. Uważając, że przeciętnemu graczowi bardziej podobać się będą odcinki krótsze, a więc łatwiejsze do zapamiętania, zrezygnowali z podróży z kamerą i dążenia, by trasy w grze były jak najwierniejszą kopią rzeczywistych. Nietrudno zatem domyślić się, że w RCX jeździ się w sceneriach jedynie sprawiających wrażenie tych faktycznie gdzieś istniejących krajobrazów. Co więcej - autorzy ograniczyli i znacznie ich długość i... liczbę - w tej chwili na rajd składają się zaledwie 4 odcinki, co daje łącznie 24 (plus, zdaje się, tor specjalny) etapy w całej grze, gdyż wymienione w materiałach prasowych 12 torów w trybie arcade to w rzeczywistości te same z trybu mistrzostw, tyle że śmigamy po nich w drugą stronę - od mety do startu. Innymi słowy: ci z was, którzy liczyli na fotorealistyczne scenerie i mieli nadzieję na przeżycie choćby namiastki wrażeń rzeczywistych kierowców rajdowych - będą nieco zawiedzeni. Nieco, ponieważ nie sposób nie przyznać zarazem, że to, co w dzimy na ekranie, a co udaje Szkocję, Walię czy... Stany Zjednoczone, może się podobać...

Z kilku względów. Przede wszystkim dlatego, że - korzystając z wolności twórcze - Warthog zdecydował się, prócz trzech tradycyjnych rajdów w Wielkiej Brytanii, na przeniesienie akcji na szutry w Stanach Zjednoczonych i Kenii czy w śnieg i lody Finlandii w ramach Arctic Rally. Dzięki temu, że tory są wymyślone, w ich obrębie znalazło się też miejsce na

Rally Championship Xtreme nie jest wyczekiwany Rally Championship 2001 i stanowi nie tyle może regres w rozwoju serii, ile wyraźnie zmienia jej charakter. Jeśli jednak preferujesz zręcznościowe podejście do rajdów - RCX jest grą stworzoną dla ciebie.



elementy urozmaicające monotonię - "prawo dwa do niewidoczny lewo trzy, uwaga, możliwa hopa". Zatem od czasu do czasu przeszkadzać nam będą zwalone drzewa, pomiędzy którymi wykonać należy techniczny slalom, czy stojący tuż przy wstążce sprzęt budowlany oraz górniczy w Anglii i plugi śnieżne Finów. Dodatkowo w RCX pojawia się całe mnóstwo obiektów, których jedynym przeznaczeniem jest rozpraszanie uwagi gracza - prze atujące nad torem w Stanach wojskowe samoloty, lądujący Boeingi, śmigłowce i lotnia czy wreszcie stojący przy pomoście hydroplan. Nie mogę jednak nie przyznać, że RC99 podobało mi się... bardziej. Wtedy złudzenie jazdy ośmieszona leśną drogą - kiedy na skutek zdecydowanie zbyt dużej prędkości stojące za bliskim wstążki drzewa zlewały się w ścianę pni - było niesamowite. Tu nie utożsamiałem się z kierowcą ani przez chwilę...

Jeżdżąc i oglądając nie można jednak nie zauważyć, że pod jednym przynajmniej względem osiągnięcie Warthog wyraźnie góruje nad RC99 - engine RCX sprawia, że n'e jeździmy już w zbudowanym z niewidzialnych ścian tunelu: wolno nam wybrać się na często niezamierzoną





25 wspaniałych

Produkcja seryjna:
skoda felicia
citroen saxo
ford puma

Samochody o pojemności silników 1600 ccm i napędzie na jedną oś, produkcja nieseryjna:
nissan micra maxi
honda civic
peugeot 106 maxi
ford puma
proton compact

Samochody o pojemności silników 2000 ccm, produkcja nieseryjna:
ford escort maxi
vauxhall astra
hyundai coupe
vw golf
renault megane
seat ibiza cubra
sport

Samochody WRC (taadaaam!):
mitsubishi lancer EVO V
subaru impreza 2000
seat cordoba
subaru impreza 2001
peugeot 206 WRC
mitsubishi lancer EVO VI
ford focus
hyundai accent
WRC
skoda octavia

Legends rajdów:
sprawdźcie sami.

12/2001

6+

przejazdów po okolicy, możliwe jest także skracanie drogi pomiędzy drzewami. Co równie ważne, zniknęły bezpowrotnie nieznane szlaki, "betonowe" krzakie - nie powinny więc zdarzać się sytuacje, w których po kolizji samochód w "starciu" z ledwie widocznym kawałkiem zieleni stał w miejscu, nadając się jedynie na złom. Warto wreszcie wspomnieć, że podaj po raz pierwszy widzowie są najzupełniej trójwymiarowi. Nawet w Rally Trophy, moim aktualnym "numero uno" komputerowych rajdów, są jedynie bitmapami; zaś tu - modelami, którym niewiele brakuje, by stać się bohaterem jakiejś klasycznej TPP.

Tymczasem jednak bohaterami RCX są samochody. Możemy też uspokoić tych, którzy z faktu, że nie jeżdżą się w rzeczywistych sceneriach, wyciągnęli daleko idące wnioski - Warthog naturalnie zdołał uzyskać licencję na wykorzystanie rzeczywistych ścigających się samochodów (w tym - warto podkreślić - wyjątkową na subaru impreza 2001!), nie grozi nam zatem jazda np. "superchargerem 2100" - nadspodziewanie podobnym do cordoby czy lancera evo V. Przypomnij też trzeba, że team stanął na wysokości zadania; wspomniana impreza (2000 i 2001), cordoba i lancer - i ogólniej: wszystkie wymienione w ramce - nie tylko odpowiednio wyglądają i brzmią, ale tak też prowadzą się. Ciekawe jednak, że Warthog nie zdołał sobie zapewnić praw do innych danych, np. nazwisk co bardziej znanych kierowców. Można więc jedynie domyślać się, kogo reprezentować miał ten jeżdżący focusiem heinonen czy ibizą - Amerykanin o swojskim nazwisku Kowalski. Wracając jednak do samochodów wizualizacja stopniowego ich brudzenia się i ewentualnych uszkodzeń godna, jest tego, by stać się wzorem. Podobnie zresztą jak konstrukcja, tak i wygląd kokpitów. W tym ostatnim, nawiasem mówiąc, tak jak nie spodobało się mi się to, że przestały działać zegary na tablicy, tak ujął mnie efekt pochylania głowy u kierowcy. Tym większy jednak żal, gdy okazało się, że z uwag na typowo zręcznościowe ujęcie rajdów w praktyce znacznie lepiej, sprawdza się któreś z ujęć zewnętrznych.

No właśnie, wypada pomówić o czymś, co bezsprzecznie stanowi o klasie gry tego typu: czy i tym, co sprawia, że wierzymy - bądź nie - w to, że znaleźliśmy się za kierownicą samochodu na trasie rajdu - o jej fizyce. Ta w RCX, jakkolwiek wcale nie najgorsza, nie jest też tak rewelacyjna, jak chcieli zapewne tak twórcy, jak fani serii. Jeździ się bowiem nadspodziewanie łatwo - wchodzenie w poślizgi i wychodzenie z nich, nawet przy pokonywaniu zakrętów prostych jest... proste. Nie sprawia też problemu utrzymywanie oraz zmiana kierunku i prędkości podczas jazdy po kamienistym, bardzo nierównym podłożu lub w mokrym śniegu! Nie bardzo rozumiem też, czemu przy długich slalomach i uderzeniu np. w mur bokiem, (nawet przy niewielkich prędkościach) samochód nie tyle - jak wynikałoby z reguł fizyki - "przykleja się" doń, bądź - jeśli impet był większy - odbija od niego, ale... obraca wokół osi strzaskanego przedniego światła! Nie wydaje mi się wreszcie, by w rzeczywistości było możliwe dojeżdżanie do mety na punktowanych pozycjach bez któregoś z kół, tymczasem w RCX zdarzyło mi się to kilkakrotnie. Wreszcie - nie raz i nie dwa nasze auto śmigać będzie po ścianach np. wąwozów niczym skibob. Wszystko to jest ciekawe o tyle, że pracownicy Warthog twierdzą, iż grę testowali min. prawdziwi kierowcy rajdowi. Coż, jeśli tak, to najwyraźniej nie pozwalali sobie na jazdy z wstążki...

Jeśli jednak mówimy już o wyraźnych niedoróbkach - to jest ich więcej. Pierwszym - wspomnianym już przy okazji jazdy bez koła - jest niewielki wpływ uszkodzeń na możliwości samochodu. Nie sposób nie zauważyć także, że nie udało się Warthogowi stworzyć wiarygodnego wrażenia prędkości - pomiędzy jazdą 60 a jazdą 100 nie ma różnicy; może prócz

tego, że wskazówka prędkościomierza (tego na ekranie, nie na desce) jest niżej lub wyżej. Osobiście brakowało mi też mapki gdzieś u dołu ekranu - oznacza to bowiem, że zmuszeni jesteśmy zdać się na informacje podawane przez pilota i - jako że nieco zbyt często zdarza się pilotom spóźniać z ostrzeżeniem - własną pamięć. Nawiasem mówiąc, spóźnianie się nie jest winą ani polskiego wydawcy RCX - LEM, ani tym bardziej Macieja Wiśniewskiego, który - jak zapewne pamiętacie - pilotował już nas w Rally Championship 99 - dokładnie tak samo było w oryginalnej anglojęzycznej wersji gry. Na szczęście jednak, co na ezy podkreślić, istnieje w RCX tryb edycji wskazówek pilota: jadąc widzimy "taśmy" aktywacji komentarzy i może jest dowolne zmienianie ich właściwości - od przesuwania po torze po określenie, czy związany z nimi komentarz powinien brzmieć "prawy 2" czy raczej "prawy 3". Mimo to, najpoważniejszym, jak się zdaje, mankamentem w RCX jest to, że gra okazuje się nierówna pod względem trudności. Przyzwyczajonym do poziomu "expert" w Colinie 2.0, zwyciężanie nie sprawi żadnych trudności! Już citroenem saxo, samochodem najsłabszej klasy standard, po pewnym czasie udawało mi się wygrywać poszczególne etapy rajdów; astrą zaś ukończyłem mistrzostwa z kompletem 120 punktów. Przypomnę, że samochodem z najwyższej klasy - 206 WRC - przejechałem dwa OS-y pierwszego rajdu i zrezygnowałem, gdyż gra, najprościej mówiąc, przestała mieć sens - zwycięstwo przychodziło samo...

W świetle powyższych uwag, trudno ocenić wyżej niż 4, pod tekstem. Jeśli zaś miałbym podsumować Rally Championship Xtreme jednym zdaniem, powiedziałbym, że zanadto zbliżył się do serii Screamer - tak pod względem oprawy, jak treści. Zatem, jeśli preferujesz zręcznościowe ujęcie rajdów - RCX jest grą stworzoną dla ciebie. Gdy jednak oczekiwałeś rajdowego odpowiednika GPL czy GP3, zawiedziesz się - RCX nie jest w stanie przekonać do siebie na dłużej kogoś, dla kogo radość z gry bierze się także z walki, nie tylko ze zwycięstw. Coż, tym pierwszym pozostaje życzyć dobrej zabawy, tym drugim zaś - polecić Rally Trophy i... cierpliwość w oczekiwaniu na Colin McRae Rally 3.0, które - zdaniem Codemasters - będzie czymś, czego nigdy dotąd na domowych komputerach nie było.



Producent: Warthog/Actualize® Dystrybutor: LEM® Internet: www.warthog.co.uk Wymagania: PIII/A600 Akcelerator: min. 16 MB

- dokładna, sztywna gra ■ rozmełnione bryły ■ licencjonowane wózki ■ wirtualne kokpity
- byle jak było do przodu ■ nieoficjalna, czyt. wymyślone trasy ■ zbyt jak na mój gust, uproszczone

Na CD-ROM:

- trailery najnowszych filmów
- dema najlepszych gier

CD-ROM + 2 GIGA PLAKATY

WYDANIE SPECJALNE
03/2002 • nr indeksu 351553

CLICK!

FANTASY

Science-Fiction • Fantasy • Horror

Cena: 6.50 zł (w tym 7% vat)

Sekrety następnych części
Harry Potter

Magia, stosy, tortury

Czarownice

Stawing serial i jego klony

Zacchiwum X

Wywiad z
Rafalem
Ziemkiewiczem

Opowiadania • Recenzje • Przegląd filmów TV

Horror
Fantasy
Science
-Fiction

CD-ROM

68 stron

2x plakat

tylko 6.50 zł

Opowiadania • Recenzje • Newsy
Filmy TV • Gry • Książki • Kino

W kioskach pod koniec marca 2002

SnowCross

Michał Łukasiewicz

Od ponad roku sporty zimowe cieszą się w naszym kraju nieodnotowaną od dawna popularnością. Kto jest autorem tych przemian gustów Polaków, tłumaczyć chyba nie muszę. Co ciekawe - wzrost zainteresowania dotyczy nie tylko skoków narciarskich, ale też innych sportów zimowych. Np. jakiś czas temu w Wiśle, rodzinnym mieście naszego mistrza, zorganizowano rajd skuterów śnieżnych. Natomiast tych, którzy o jeździe na prawdziwych tego typu pojazdach poki co mogą tylko pomarzyć, zainteresować powinien przedmiot tej recenzji - gra SnowCross.

Już od dłuższego czasu w SnowCross pogrywać mogą właściciele PlayStation. My, pecetowicy, na konsolę musieliśmy sporo czekać. W tym czasie autorzy popracowali nieco nad engine'em gry, dzięki czemu role odwróciła się i teraz konsolowicze będą z zazdrością spoglądać na ekrany naszych monitorów. Nie ma jednak cienia wątpliwości, że gra nie każdemu przypadnie do gustu. Nie jest to bowiem program, który wiernie oddaje fizykę jazdy skuterem śnieżnym. Nic z tych rzeczy. SnowCross to po prostu dobrze wykonana arcade'owa ściganka.

Najpierw należy dokonać wyboru jednego z trzech trybów rozgrywki: Event, Tournament lub Instant Action. Event to nic innego jak tryb spotykany w innych gierach pod nazwą 'quick start' (szybki start).

Wystarczy wybrać jedną z dostępnych maszyn oraz trasę - i już możemy mierzyć siły z trzema konkurentami. Szkoda, że nie przewidziano opcji zwiększania liczby oponentów. Możemy natomiast ingerować w liczbę okrążeń, jaką będzie musiał przebyć każdy z zawodników, porę doby oraz warunki atmosferyczne. Brzmi nieźle, jednak w praktyce nie jest już tak wspaniale - wybór pory doby zawężono jedynie do dnia i nocy, a zmiana warunków to nic innego jak włączenie i wyłączenie padającego na trasie śniegu.

O dwóch kolejnych trybach za chwilę - teraz przyjrzyjmy się, czym i gdzie będziemy się ścigać. Już po pierwszym wystartowaniu SnowCross dostępnych jest 5 pojazdów. Różnice między nimi są zaledwie kosmetyczne: każdy model inaczej pomalowano, ma on także nieco inne parametry. Dopiero w miarę wygrzewania poszczególne części turnieju uaktywniane są nowe skutery. Również niewszystkie trasy będą oddane do dyspozycji gracza od razu. Na samym początku ścigać się można wyłącznie na trzech najłatwiejszych torach. Drogi do kolejnych otwierają uła-

ne występy (czyt. wygrane) w turnieju. Trasy wykonano starannie i aż chce się po nich jeździć, ehm, ślizgać się -> Są one "zakręcone", a na dodatek istnieje wiele skrótów, dzięki którym możliwe jest zostawienie pozostałych daleko w tyle. I tak przygotujcie się na przejazd w opuszczonym tunelu kolejowym lub w jaskini naszpikowanej stalaktytami. Co rusz nasz skuter spotyka na drodze rozmaite wzniesienia czy specjalnie zaprojektowane "wyskocznie", w efekcie czego na dłuższą chwilę traci kontakt z podłożem. Czas spędzony w powietrzu można wykorzystać na wykonywanie ewolucji (kto grał w THPS, ten wie, o co chodzi). Ich wachlarz jest niewielki, jednak mimo wszystko jest to całkiem sensowne urozmaicenie i tak nienudnego wysycu.

Rywalizację wypadaloby wygrać - to nie podlega dyskusji. Natomiast sposób, w jaki cel ten można osiągnąć, i owszem. Nie wystarczy z maksymalną prędkością pokonywać kolejne zakręty. To byłoby zbyt łatwe nawet jak na arcade'ówkę. Po obraniu jak najkrótszej drogi do celu nie należy zapominać o tym, że na trasie jest jeszcze trzech innych, którym nie w głowie rezygnowanie ze zwycięstwa. Dlatego warto czasem zaryzykować i z lekka zahaczyć będącego w pobliżu celikwenta, by ten stracił szansę na dotarcie do celu przed nami.

Wracając do dostępnych w grze trybów - Instant Action prezentuje prawie to samo co Event, z jednym tylko wyjątkiem. Tutaj komputer samodzielnie (losowo) wybiera skuter oraz trasę. Tryb Tournament to turniej, który podzielono na kilka etapów (bodaj osiem). Każdy z nich ma własną klasyfikację, a pierwsze miejsce to nie tylko puchar - oprócz tego otrzymujemy do dyspozycji dodatkowe modele skuterów.

Wykonywanie ewolucji podczas turnieju premiowane jest możliwością podrasowania ulubionego pojazdu. Za wykonanie każdej sztuczki otrzymujemy małe punkty, które następnie przeliczane są na dodatkowe parametry. Co ciekawe: bonusowe statystyki nie są na stałe przypisane do danej właściwości, tzn. jeśli dodamy 3 punkty do prędkości maksymalnej skutera, możemy później zamienić je na 3 punkty przyspieszenia. Między turniej obnaża konsolowe korzenie gry: zapis stanu rywalizacji możliwy jest wyłącznie po ukończeniu każdej części. Mimo że na początku, gdy na etap składają się 3, 4 rajdy, nie jest to znaczące utrudnienie, kiedy przyjdzie nam ścigać się na większej liczbie torów - staje się nie lada problemem.

Oprawa graficzna i dźwiękowa programu nie są niczym szczególnym. Co prawda, modele pojazdów wyglądają nieźle, a i otoczenie nie mać wrażeń artystycznych, ale od dawna obecne są na rynku gry prezentujące grafikę bardziej szczegółową i realistyczną. Dźwięki także plasują się nieco poniżej poziomu stawianego grom ze szczytów list przebojów. Na plus zaliczam to, że całą muzykę zapisano w formacie audio, więc nie trzeba odpalać gier, by jej wysłuchać.

Ogólnie SnowCross oceniam pozytywnie. Dla mnie jeszcze przez długi czas pozostanie on miłym przerwinkiem między Deluxe Ski Jump a ambitniejszymi grami. W Polsce SnowCross będzie wydany przez firmę CD-Projekt pod tytułem Śnieżny Rajd 2002: Wyciąg Skuterów Śnieżnych, w całości w naszym rodzimym języku, i ma kosztować zaledwie 39,90 zł.



7

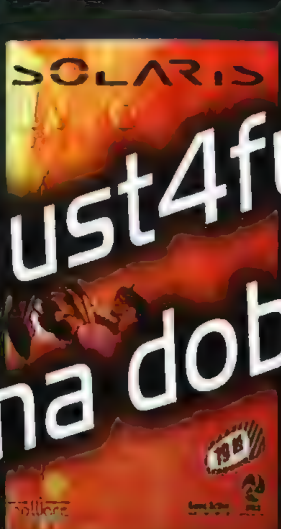
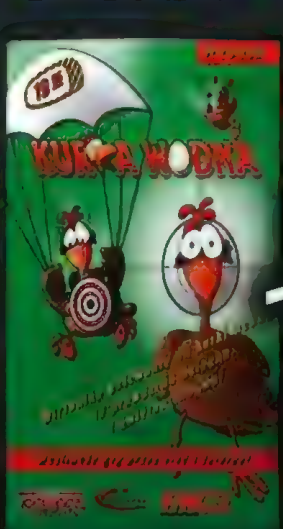
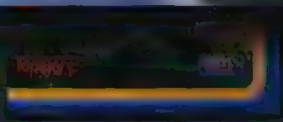
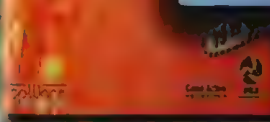
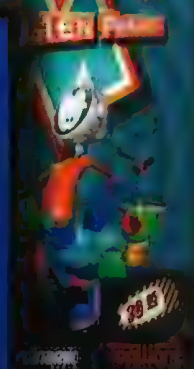
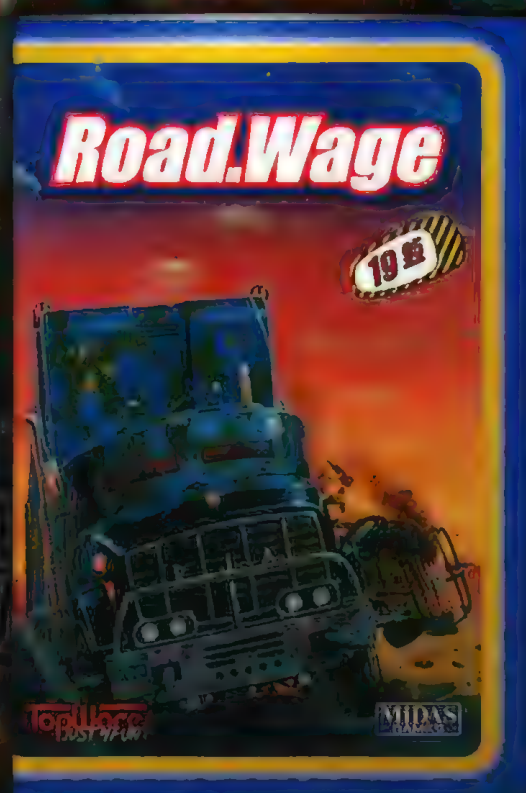
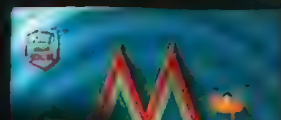
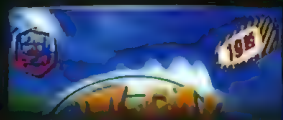
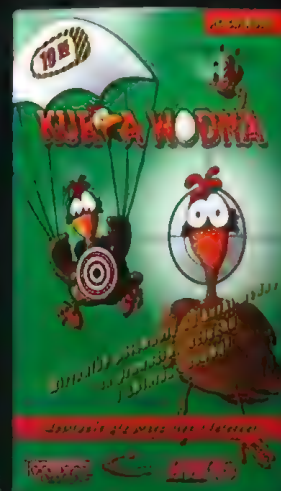
Producent: Wanadoo ■ Dystrybutor: CD-Projekt ■ Internet: www.wanadoo.com

■ Wymagania: P 266 MHz ■ 32 MB RAM, WIN 95-98/ME/2000/XP, CDx12 ■ Akcelerator: tak

■ do prostu dobra zrecenzioiwka ■ a niewygorowane wymagania sprzętowe ■ atrakcyjna cena

■ nie do końca rozwinięty pomysł z ewolucji ■ brak trybu gry wieloosobowej

TopWare
JUST 4 FUN



Just4fun - stać cię
na dobrą zabawę!

L.K. Avalon



L.K. Avalon - jedna z najdłuższych działających firm na rynku gier komputerowych w Polsce. W zamierzonych czasach energicznie działała na rynku ośmiobitowców, obecnie - z nieco mniejszym entuzjazmem - wykonuje gry na blaszak. Oferta L.K. przedstawia się następująco:

J.B. - przygodówka o przyjaźni młodzieńca z szalonym naukowcem. Młodzieńca, który w efekcie eksperymentu staje się prosiakiem... 3 w 1 - pakiet trzech zręcznościówek: Autka (wyścigi), Dark Moon (strzelanka), Mr Tomato (platformówka).

Wyspa 7 szarów - platformówka, w której bohater łąduje na tajemniczej wyspie.

Przeklęta ziemia - strzelanka ukazana z kamery w rzucie izometrycznym.

Strikepoint - dla odmiany: strzelanka, w której steruje się helikopterem.

MadTrax - futurystyczne wyścigi z bardzo ładną grafiką.

A.D. 2044 - jedna z najlepszych przygodówek w dziejach polskiej komputerizacji. Fabuła w dużym stopniu bazuje na filmie Machulskiego "Seksmisja"; ładna grafika 3D.

Liath - kolejna gra przygodowa, tym razem osadzona w świecie fantasy. Znakomita renderowana grafika i świetna muzyka.

Tunguska - połączenie przygodówki z bijatyką.

Tridonis - erteos o zmaganiach ludzi z najeźdźcami z kosmosu.

Reah - jedno z najpoważniejszych przedsięwzięć polskich twórców. Gra przygodowa z pre-renderowaną grafiką.

Schizm - gra twórców A.D. 2044 i Reah. Niemal tysiąc lokacji, prawie trzy godziny animacji...

Robbo millennium

GATUNEK: ARCADE/LOGICZNA

Eld

Jest kilka gier, które darzę dużym sentymentem i z którymi wiążą się moje wspomnienia z dzieciństwa. Jednak największy sentyment czuję chyba do Robbo. Tak, to była pierwsza gra, do której poczułem miłość (platoniczną, rzecz jasna - che, che) od pierwszego spojrzenia i poświęciłem jej wiele zdrowia. Potrafiłem nawet na jakiś czas zakopać z siostrą topór wojenny, by wspólnie pokonywać kolejne poziomy Robbo. A było tego sporo, bo na Atarynce chyba żadna gra nie doczekała się aż tylu mutacji, co właśnie Robbo.

Robbo na blaszak to już nie było to samo. Kiedy ujrzałem go po raz pierwszy, byłem bardzo rozczarowany. Jakoś ten okrągły, metalowy koleś, udający mojego kochanego Robbo z Atarynki, nie wzbudził we mnie pozytywnych odczuć. Trochę pograłem i wnet zapomniałem. Pozostała tylko legenda... aż do pewnego styczniowego dnia, kiedy do redakcji dotarła paczka z L.K. Avalon, a w niej Robbo Millennium. Pod tym tytułem w zasadzie kryją się dwie gry, jedna to wersja starej z roku 1994 i w zasadzie nie wymaga komentarza, bo - jak mniemam - po wersję retro sięgną jedynie starsi gracze, a ci powinni doskonale pamiętać starego, poczciwego Robbo.

Właściwa Robbo Millennium składa się z dwóch trybów, a raczej planet. Pierwsza z nich to stara wersja Robbo z nową grafiką i drobnymi zmianami. Układ większości plansz jest identyczny. W sumie jest ich sześćdziesiąt, podczas gdy druga planeta oferuje siedemdziesiąt sześć, przy czym mam wrażenie, że druga planeta jest trudniejsza (być może dlatego, że plansze z pierwszej planety są mi znane sprzed lat). Zapewnia to grę na co najmniej kilka wieczorów.

Tym, którzy do tej pory nie mieli szansy spotkać się z naszym bohaterem, należy się kilka słów wyjaśnienia. Robbo to taki robocik, którego zadaniem jest zebranie porozrzucanych po planecie śrubek - dzięki nim będzie mógł uruchomić swój statek kosmiczny. To jest pretekst do tego, by



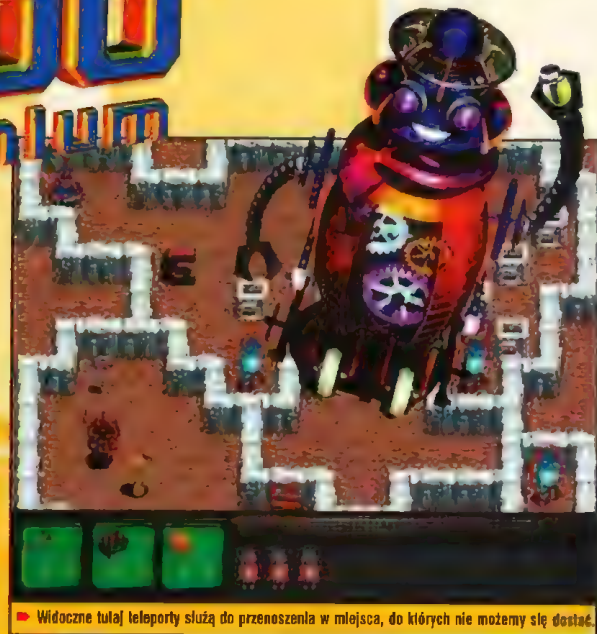
Tak wyglądał Robbo w roku 1994...



Większość lokacji jest utrzymana w ponurej kolorystyce.



...a tak prezentuje się dzisiaj.



Widoczne tulały teleporty służą do przenoszenia w miejsca, do których nie możemy się dostać.

leżeć klucz do drzwi etc. Dodatkowym utrudnieniem są czające się w labiryncie przeciwnicy oraz dziarka. Sam się teraz trochę dziwię, jak tak prosta gierka lat temu ki kanaście zdołała przykuć mnie do monitora na tak długi czas? Widać, kilka czarno-białych pikseli miało coś magicznego - coś, czego chyba jednak brakuje Robbo Millennium, Niby to ta sama gra, ale jednak nie ma tego czegoś...

Grafika - w rzeczy samej - uległa dużej zmianie, choć nie drastycznej. Nadal kamera ukazuje ekran gry w ten sam izometryczny sposób, aczkolwiek jednocześnie uzyskano efekt pseudo 3D, Robbo, przeciwnicy i wszelkie inne elementy sceno-

grafii udają, że są trójwymiarowe. Elementy te, jak i postacie nie są jakimiś cudem graficznym, pow'edziałyby, że wyglądają tak jak w większości przypadków gier dobre pięć lat temu, ale co tam... w końcu nie chodzi tu o grafikę. Zmianą w stosunku do starego poczciwego Robbo jest również liczba kolorów. Wprowadzić te są jakoś tak przytłumione czy mroczne, ale w sumie nie prezentują się szpetnie. Inaczej, ma się sprawa z dźwiękiem, który - moim zdaniem - jest paskudny. Niedobrze się robi, gdy co chwila słyszysz pseudoelektroniczny głos, który przypomina "Seksmisję" i komentarze w rodzaju "znalazłeś śrubkę", "drzwi otwarte" etc.

Tak jak pisałem wcześniej: w Robbo Millennium gra się całkiem przyjemnie, ale nie ma w tym magii - tak jak na Atarynce. Widać, naprawdę się starzeję. Ocena końcowa jest w sumie wynikiem mojego sentymentu do Robbo niż rzeczywistej wartości Robbo Millennium.

PS A tak na marginesie - w reklamach gry Robbo od wielu miesięcy uparcie zbiera ŚRÓBK! Hm...

6

Producent: L.K. Avalon | Dystrybutor: L.K. Avalon | Internet: www.lkavalon.com | Wymagania: P 200 32 MB RAM, WIN 95/98/2000/ME, 4xCD-ROM | Akcelerator: zbędny

■ dołączona stara wersja Robbo ■ na kilka wieczorów w sam raz

■ grywa nością nie dorównuje wersji na Atari XE ■ dźwięk

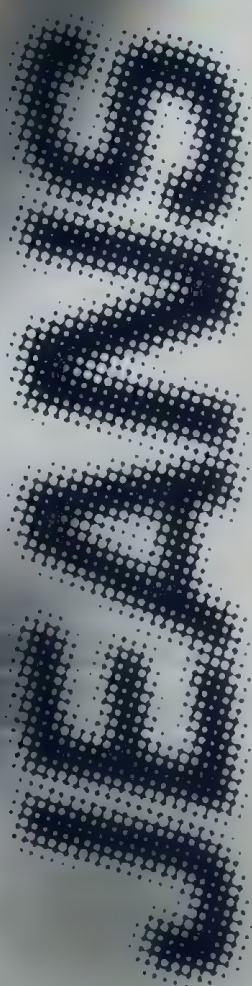
Weteran w akcji.



Your Life. Your Jeans.



WIELKIE
WIELKIE
WIELKIE



www.bigstar.com.pl

DRACULA

OSTATNIE SANKTUARIUM

■ El General Magnifico

Ponieważ mój szanowny i znakomity kolega dokładnie przedstawił niegdyś czytelnikom postać Władcy Draculi, pozostaje mi tylko zastanowić się, dlaczego akurat ten średniowieczny władca trafił do legend i stał się synonimem odwiecznego Zła. W końcu nie był ani najbardziej krwiożerczym z władców tej części świata, a pod względem liczby ofiar trafiło się kilku oden znacznie lepszych (np. budowniczy piramid z ludzkich czaszek, władca Złotej Ordy, Timur zwany Kulawcem).

Prawda, że Dracula "wylicza się" na około sto tysięcy ofiar, ale należy pamiętać, że w owych czasach w Mołdawii tron zdobywało się, strącając zeń zwłoki poprzednika, a następcy zależało zazwyczaj na przedstawieniu nieboszczyka w wyjątkowo ponurym świetle - im gorszy był ten dran i łobuz, tym lepsze prawa do tronu miał następca. Dracula, trzeba to przyznać, potrafił się wykazać przynajmniej pewnym łobrowskim poczuciem humoru, bo np. posłom sudańskim, którzy nie chcieli zdjąć przed nim turbanów, kazał te turbany po prostu poprzybijać świekami do głów. Dracula okazał się też bardzo zajadłym wrogiem Turków, a trzeba wam wiedzieć, że to właśnie oni kształtowali opinię publiczną w tej części świata przez następne pięćset lat. Wydaje mi się, że jedynym tytułem do sławy mołdawskiego królika był ten, że jego nazwisko wpadło w ucho Bramowi Stokerowi, który uczynił zeń pierwowzór swego literackiego bohatera.

Swoją drogą, ciekaw jestem, skąd się wzięły opowieści o wampirach - i czemu przypisuje się im takie zło? Sam dałbym się ukąsić wampirowi, by zyskać nieśmiertelność. Jeżeli ktoś uważa, że łażenie po słońcu to taka łaska, niech się przejdzie przez Saharę... a potem pogadamy. Cokolwiek by rzec, istnieją powody do przypuszczeń, że życie na ziemi zrodziło mirak, słońce zaś wcale nie jest tak życiodajne, jak się nam zdaje (o czym co roku jesienią przekonuje się wielu pacjentów poradni dermatologicznych)... a przynajmniej nie jesteśmy od niego uzależnieni wprost. Picie krwi... Ha! mogę sobie wyobrazić kilka gorszych napitków (niektóre nawet bezalkoholowe!). No chyba że pozostanie kwestia zgagi. Ale przecież wampiry nie zabijały! Z punktu widzenia wampira zabicie ofiary byłoby czymś w rodzaju... wybaczenie porów-

nanie
spalenia...
izn, czynem może i nagannym moralnie, ale
bezsprzecznie głupim.

Nauka gry

Wczytanie gry

Zapisz grę

Wyklicie



► Głębokie eklektyczne klimaty

W tym miejscu Anakha zwrócił mi uwagę na całe klany wampirów z systemu gier Masquerade i powieści pani Anny Rice - te jednak ze swymi wziętymi z folkloru pierwowzorami mają tyle wspólnego, ile krasnoludki króla Błystka z krasnoludami króla Thorina Dębowej Tarczy.



► W białym i czarnym

Co prawda, istnieje możliwość, że wampiry Stokera były niewinnymi stworami, a prawdziwe... czytalicie książkę "Twierdza"? Paula Wilsona? Tak, Molasara-Rasaloma mogłbym się bać. Ale przy nim Dracula był postacią operetkową - taką, jaką nam pokazał Leslie Nielsen, łatwą do pokonania za pomocą osinowej kuli... czy może srebrnego kolka. A propos: czy nie zadziwiałoby was kiedyś pytanie, dlaczego nie złoto miało w legendach magiczną moc przeciwko siłom Zła i Ciemności, ale dużo oden tańsze srebro?

I oto firma Wanadon postanowiła zdyskontować sukces pierwszych swoich gier, zastraszając nas dokumentnie, bo po niedawno wydanym Draculi: Zmartwychwstaniu (ten program został nawet zlokalizowany) i Necronomiconie wypuściła na rynek grę Dracula 2: Last Sanctuary (polska wersja Dracula: Ostatnie Sanktuarium).

Wprawdzie Harkerowi, naszemu bohaterowi z poprzedniej części (Dracula: Zmartwychwstanie), udało się uratować żonę z wampirzych szponów i odwieźć ją bezpiecznie do Londynu, ale Zło nie daje za wygraną. Mina nie może się otrząsnąć z choroby, na jaką zapadła w Transylwanii, i właściwie pozostaje w letargu. Na domiar złego zaraz na początku jesteśmy świadkami przybycia Draculi do Londynu. Okazało się, że przebiegły wampirzyn przygotował sobie już wcześniej siedzibę w Londynie (dlaczego tak późno? XIX-wieczna Transylwania była pewnie dużo bardziej obokarna, niż jest teraz, a i obecnie nie jest to miejsce, w którym chciałoby się straszyc). Powierzysz żonę opiece zaprzyjaźnionego (hm?) doktora, Harker rusza do boju uzbrojony tylko w wierny smith-wesson i trzy podiski. Ale jak mówili dawniej: "Pan jest moim pasterzem i nie lękam się zła". Ten smith-wesson to tylko przejaw zdrowej, angielskiej przezorności. Bardzo zresztą jest przydatny, kiedy trzeba rozwalic jakiś zamek, choć przeciwko siłom Ciemności niewiele można nim wskórać (chyba że się go nieco podrasuje, ale to później).

Gra wygląda w zasadzie (co ja gadam, JEST) na kontynuację części pierwszej, z jej wszystkimi wadami. Nie było ich za wiele (nie mówię tu o lokalizacji - przy okazji, Van Richten, czy kim tam jesteś jak czegoś nie wiesz, zapytaj starszych. W polskiej wersji nie zostały "francuskie" napisy. To tylko język rumuński - który sam sobie przypisuje należność do języków romańskich, bo go na potrzeby chwili [jakże to, powstaje państwo rumuńskie, a nie masz rumuńskiego języka?] wymyśliło kilku dziewiętnastowiecznych transylwańskich Miodków - wzorowany jest na dziwnym mieszaninie francuskiego i włoskiego). Lokalizację zrobiono bardzo profesjonalnie, ale o tym nieco później... Gra ma dość prosty interfejs (znany nam już z części pierwszej) i w zasadzie prowadzi gracza za rękę - wskazując kształtem kursora, co na danej lokacji można zrobić.

Jeżeli w danym miejscu można użyć jakiegos przedmiotu, to jego obrys zamienia się w zielony. W istocie przy takich wskazówkach ciężko coś przeoczyć. Choc przyznać muszę, że raz zdarzyło mi się paskudnie utknąć.

Skoro tyle się już mówiło o grach Wanadoo, muszę dodać jedno. Wydaje mi się, że specjalnością gier robionych we Francji lub firmowanych przez Francuzów są znakomite animacje. Dało się to już zauważyć dość dawno (Wersal) w grach firmy Cryo - choć tamte nie były tak dobre jak omawiane ostatnio. D2 ma animacje iscie znakomite - żywe, wyraziste i ostro kreslone. I choćby tylko dla tych animacji warto zagrać w Draculę 2, bo momentami wszystko wygląda jak bardzo dobrze wykonany animowany film. Animacja skoku Harkera na żyrandol godna byłaby Oscara.

Interfejs jest dokładnie taki sam jak w Dracula. Zmarłychwstanie, Necronomiconie i mocno podobny do tego, jaki mieliśmy w Messengerze. Jest o tyle prosty, że sam kształt kursora wskazuje możliwość zrobienia czegoś w danym miejscu lub przejścia w konkretnym kierunku. Jest to prowadzenie gracza za rękę, co jednych może zrywać, inni zaś powitają to z entuzjazmem. Prawdziwie denerwujący jest sposób przemieszczania się pomiędzy lokacjami. Nagle przeskoki pomiędzy nimi to nie jest to, co dzisiejsze tygrysy lubią najbardziej. W miejscu, w którym jednak się zatrzymasz, masz możliwość obrotu o kąt przestrzenny 4? (Co oznacza możliwość dowolnego obrotu we wszystkich możliwych płaszczyznach.) I trzeba rzec, że wszystkie lokacje zrobiono o tyle starannie, że zachowano np. wierność perspektywy - przedmioty niewidoczne z jednego miejsca, mogą odsłonić swe tajemki, gdy zajdziesz je z boku.

Jest przecież różnica pomiędzy Draculą 1 i Draculą 2. Ta mianowicie, że w pierwszej części przygód Harkera nikt nas nie poganiał - nie było żadnych elementów rozgrywanych na czas. Tu jest inaczej - od czasu do czasu atakują nas jakieś paskudne stwory (na oko widać, że nie mają pojęcia o konwencji genewskiej i innych cywilizowanych sposobach walki) i trzeba nam je załatwić, a odpornie na wszystko są nierzym ci żółtoskorzy, skosnoocy ludkowie, którzy leczą płaskostopie, kopiąc po twarzach roz-



Carfax daje mi wielką satysfakcję i jest miejscem bezpiecznego schronienia, gdzie mogę pić krew mrocznych ofiar! To dlatego zostawiam mojego czarnego strażnika, żeby pilnował domu tak żeby żaden

intruz nie dostał się w niewłaściwe miejsce! Ludzie są słabo i bezużyteczni! Tajemny mechanizm który tu znalazłem jest tak prosty, że nawet dziecko nauczyłoby się go w kilka minut! Nie żyję niczego, prócz pogardy dla tak dziecinnej rasy!



W tym miejscu nie ma miejsca

małych przeciwników. Ale jeśli sobie przypomnisz, że stworzy mroko ogromnie nie lubią światła... to masz problem rozwiązany. Jest wprowadzenie trochę zachodu z właściwym ustawieniem luster (tak nawiasem mówiąc: po co wampirowi - którego wizerunek, jak wiadomo, nie odbija się w lustrach - w domu te

ogromne trema, nie mam pojęcia), ale po przeskoku na żyrandol (a skok to taki, że Douglas Fairbanks byłby się przy tym do-róbił ruptury) zyskujesz chwilę spokoju. I dalej możesz hadać tajemnice mrocznego domczyśka (jak jest zamieszko, to czemu nie może być domczyśka?). Później przyjdzie ci zresztą badać londyńskie podziemia, dom dla umysłowo chorych (pamiętajmy, że mamy w grze wiek XIX, w którym za najlepszy lek w przypadku choroby psychicznej uważano kaftan bezpieczeństwa), na koniec domostwo Drakuli. Wszystko to mroczne... ale na swój sposób piękne.

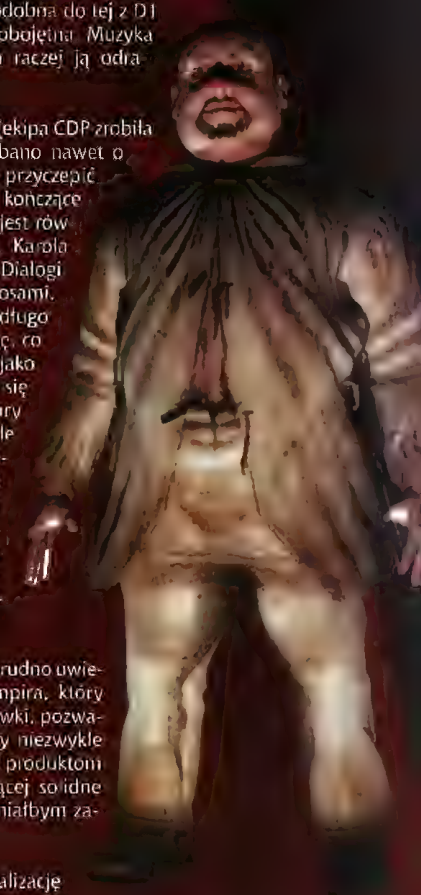
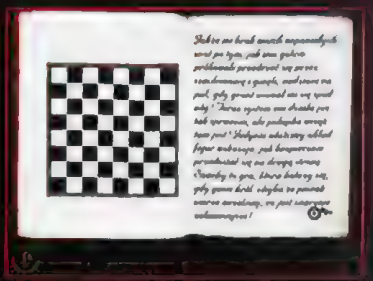
Takich przygód będziesz miał więcej - co w pewnym sensie zwiększa atrakcyjność gry, robi się bowiem przez to nieco barwniejsza. Jak mawiał Hitchcock "....nie tak nie ożywia akcji jak kilka trupów".

Oprawa muzyczna jest bliźniaczo podobna do tej z D1 - niekiedy irytująca, niekiedy po prostu obojętna. Muzyka dla zaciekłych miłośników przygodek, innym raczej ją odradzam.

Jako się rzekło nieco wcześniej, grę zlokalizowano (ekipa CDP zrobiła to z właściwą sobie dbałością o szczegóły). Zadbano nawet o przetłumaczenie napisów. Można się ewentualnie przyczepić tylko do pewnej pretensjonalności tłumaczenia - kończące początkową wypowiedź Drakuli "Przemówiłem!" jest równie idiotyczne jak słynne "Howgh! Ja skazał!". Karola Maya. Ale ktoś inny mógłby rzec, że się czepiam. Dialogi podano bardzo starannie i doskonale "zagrano" głosami. Lokalizację gier są w Polsce coraz lepsze. I niedługo chyba w ogóle przestaniemy na nie zwracać uwagę, co ich autorzy powinni odbierać jako najwyższe pochwały. Trudno się zachwycać czymś, co z natury powinno być bardzo dobre. Ale żeby nie zostawić niedomówień, napiszę wyraźnie, że za lokalizację wystawiłbym jej twórcom znacznie wyższą ocenę niż tym, którzy zrobili grę podstawową. Zespół tłumaczy wykonał bardzo dobrą robotę.

Na zakończenie jedna uwaga: trudno uwierzyć w zdrowy rozsądek wampira, który po całym domu posiał wskazówki, pozwalające dotrzeć do jego kryjówki, a także elementy niezwykle skomplikowanego zamka. Ja tam bym raczej zaufał produktowi firmy Gerda... lub jakiegokolwiek innej, produkującej solidne zabezpieczenia antywłamaniowe. Ale wtedy nie miałbym zabawy.

W sumie oceniam samą grę w granicach 5/10, lokalizację na 9/10, razem więc niech będzie 7...



Producent: Wanadoo ■ Dystrybutor: CD-PROJEKT ■ Internet: www.wanadoo.com
Wymagania: Win 95/ 98/ME, P 166 MHz, 32 MB RAM, Karta graficzna 4 MB, 16-bitowa karta dźwiękowa ■ Akcelerator: tak



■ znakomite, iszne i bardzo wyraziste animacje ■ możliwość zapisu gry w dowolnej chwili ■ dobra lokalizacja



■ brak opisu wyświetlania dialogów ■ brak płynnego przejścia między kolejnymi lokacjami

Darkened Skye

Eld

Ciekawe, czy panowie odpowiedzialni za stworzenie Lary Croft wyobrażali sobie, że powołując do życia ową postać zmieniają raz na zawsze wizerunek gier? Przecież zanim ukazał się Tomb Raider, kobiety w grach były czymś wielce wyjątkowym. Lara Croft odmieniła ten stan rzeczy, a już całkowicie zmienił się wizerunek bohaterów gier TPP. Na ekranach monitorów zamiast napakowanych herosów, od kilku lat oglądamy częściej skąpo ubrane laski, rozsławiające setki złych facetów.

Cóż takiego tutaj mamy? Rudowłose dziewczę o imieniu Skye, które ma zamiar ocalić świat przed złym i okrutnym Necrothem. Ambitne zadanie jak na biedną pasterkę. Nieprawdaz? Tyle, że kobiety w grach dokonywały już nie takich cudów! Zatem nasza uroczą pastereczka porzuca stado swoich owieczek, bierze w garść baidyl i wraz z mocno sarkastycznym gorgoylem o imieniu Drac wyrusza w świat w poszukiwaniu pięciu części amuletu, dzięki któremu można pokonać Necrotha. Tak pokrótce przedstawia się fabuła, typowa dla wszelkich gier rozgrywanych w fikcyjnych światach fantasy.

Sama gra to klasyczny action-adventure TPP, który najłatwiej określić jako skrzyżowanie Tomb Raidera z Drakan: Order Of The Flame. Nasza bohaterka odważnie przemierza kolejne krainy, po drodze pacyfikując tłumy potworów i poszukując potrzebnych w danej chwili przedmiotów (dlaczego zawsze, by dostać jakiś przedmiot od NPC, należy dostarczyć mu drugi, znajdujący się pięć dni wołami od tego miejsca?) oraz głowiąc się nad licznymi problemami natury "co ja tutaj muszę zrobić" lub "co ja tu właściwie robię".

Zagadki może niezbyt trudne, ale niestety minusem gry jest to, że rozwiązywanie niemal każdego problemu wiąże się z koniecznością zwidzenia dużego fragmentu danego poziomu. Nie jest to zbyt zabawne, żeby nie powiedzieć nudne, a w dodatku poziom mają to do siebie, iż są zbudowane jak labirynt na wyspie Knossos. Chwila nieuwagi i można się zagubić. Wprowadzić przydatni mogą się okazać NPC, ale mówiąc szczerze, ani nie jest ich zatrważająco dużo (jak na tego typu grę, bo przecież to nie jest klasyczny erpegie), ani też



■ Złimo wnętrza gótych budowli pełne są wrogów.

Podobne gry

Drakan: Order Of The Flame - TPP rozgrywany w fantastycznym świecie pełnym smoków i magii. Bohaterką jest mścicielka, która za śmierć bliskich wojowniczką Rynn, której towarzyszy smok imieniem Arokh. Z jego pomocą (można latać na smoku!) nasza bohaterka sprawnie rozprawia się z setkami wrogów, rozwiązuje przeróżne zagadki i unika zastawionych pułapek.

Tomb Raider - o tej grze można by napisać książkę albo nawet dwie. Piękna pani archeolog-dorobiła się w ciągu paru lat kilku części swoich komputerowych przygód, milionów fanów, tyleż samo zaciekle wrogów, a także filmu. Inna sprawa, że każda kolejna część gry była coraz gorsza, więc może dlatego obecnie Eidos pracuje nad zupełnie nowym obliczem Lary.



■ Czyżby Skye była uczennicą Vedy?

interakcję z nim nie zawsze należy uznać za interesującą, tudzież pomocną. Po drodze Skye zbiera także porożrzaną manę, która - jak łatwo się domyślić - jest niezbędna do czarowania. Zaklęcie, jakie zna nasza pastereczka, jest około dwadzieścia i to całkiem różnicowanych, bo ruda młota błyskawicami i ognistymi kulami, zamienia biedne potwory w kanieli etc.

Skuteczność czarów zależy od tego, z kim mamy w danej chwili do czynienia, a potworów trochę jest i są one inne w zależności od części świata, w której się aktualnie znajdujemy. Szczególnie złośliwe są latające insekty, które z zapalem starają się dopaść Skye. Alternatywą dla tych, którzy przedkładają magiczne zdolności nad siłę fizyczną, jest dzierżony przez Skye w rękach kij. Coż, jak dla mnie - macha nim

Mało oryginalne połączenie Tomb Raidera z Drakan: Order Of The Flame. Po raz kolejny bohaterska kobietka ratuje świat przed złem.

bez finezji niczym cepem, aczkolwiek skuteczności tej broni nie sposób odmówić. Mam nawet wrażenie, że kij jest bardziej efektywny niż miotanie zaklęciami. I to w zasadzie wszystko, co można napisać o tym, jak się gra w Darkened Skye. Ot, jeśli jesteś zagorzałym fanatykiem Lary lub Rynn, pewnie gra przyciągnie cię na dłużej przed monitor, a le przeciętny gracz szybko się chyba znudzi.

Od strony technicznej gra prezentuje przyzwoity, choć daleki od ideału poziom. Przede wszystkim zwraca uwagę koszmarna animacja postaci. Przynajmniej jeśli chodzi o to, jak skacze Skye. Z początku śmiałem się z tego, ale z czasem te jej kosławne podrygi zaczęły mnie denerwować. Raz, że idiotycznie to wygląda, dwa - przeszkadza nieco w grze - nie zawsze skoki wychodzą tak, jakbyśmy chcieli.



■ Czyżby Skye miała ochotę na przejażdżkę archaicznym zeppelem?

6

Producent: Simon & Schuster Interactive ■ Dystrybutor: CD-Projekt ■ Internet: www.ssiinteractive.com ■ Wymagania: Windows 98/ML/XP/2000 P II 350 64 MB RAM ■ Akcelerator: wymagany 8 MB



■ dobre głosy lektorów ■ niezgorsza muzyka



■ brak opcji wyświetlania tekstu ■ mało oryginalnego i słabe animacje

CD-ACTION



Ten pagórek dzwonne przypomina druidzki Stonehenge.



Skye sprawnie wymachuje kijem.



Ciepło powitał gry przyjeźdźcę z NPT.



Latające insekty są bardzo uciążliwe.



Przechwycy w lokach przeważnie słabo grał.

Również to, jak poruszają się potwory, pozostawia wiele do życzenia. Chodzą niczym trolle rodem z Pratchetta, machają bronią jak chłop pańszczyźniany cepem, a umierając padają na glebę jak worek ziemniaków. No, to chyba dokładny i obrazowy opis.

Za plus grafiki uznać należy to, że każda z pięciu części świata oferuje odmienne lokacje. Skye zwiedzi zatem podziemia, krainę przypominającą Chiny oraz miejsce zamieszkiwane przez gorgoyle. Te ostatnie jakoś dziwnie skojarzyły mi się z poziomami i klimatem Undying. Monumentalne budowle, olbrzymie wnętrza, gotyckich kościołów, ciemne kolory... czy nie macie wrażenia, że skądś to już znamy?

Nie zgorzej spisali się graficy, jeśli chodzi o postacie. Owszem, co więksi sceptycy powiedzą, iż Skye nie jest tak dobrze zbudowana jak Lara i Rynn, że jej ubranie nie jest tak seksowne jak u dwóch wymienionych pań, lecz czy to tak naprawdę ma znaczenie? Wszak mój ulubieniec Ragnar nie biegał rozebrany jak do rosolu, a mimo to w Rune grało się kapitalnie.

Ważną rolę w grze odgrywają całkiem niezłe cut-scenki, chwilami miałem nawet wrażenie, że jest ich... za dużo. Wizualnie może nie jest idealnie, ale za to w słuchawkach rozlegają się przyjemne dźwięki. Bardzo dobrze głos postaci Skye podłożyła niejaka Linda Larkin, czyli osoba, która swego czasu użyczyła głosu Księżniczce Jasmine z disneyowskiego "Alladyna". Natomiast w rolę Draca wcielił się Rob Pruitt, człowiek podkładający głos w amerykańskich kreskówkach. Oboje spisują się - jako się rzekło - bardzo dobrze, a napotkanym NPC też nie sposób zarzucić braku wprawy w obracaniu językiem. Przez cały czas w tle pogrywa muzyka mająca na celu sprawić na graczu wrażenie baśniowo-sredniowiecznego klimatu - ale nie jest to w sumie nic specjalnego.

Jeśli mam być szczerzy, zdecydowanie bardziej wolę Drakan: Order Of The Flame, nie mówiąc już nawet o tym, iż Darkened Skye nie dorasta do pięć Rune'ie. Nie zrozumcie mnie źle, gra nie jest najgorsza, ale oczywiście też nie jest nowatorska ani też perfekcyjnie zrealizowana. Sięgnąć po Darkened Skye możecie, choć nie spodziewajcie się cudów.



Placówka w grze Schizm
REAL EXPERIENCE
przeżyjcie grę Schizm
THE ADRENALINE VAL

Wersja DVD
to gra na
dwustronnej
płyte DVD
o pojemności
10 GB
zapewniającej
najwyższą jakość
grafiki i dźwięku



49⁹⁰

Wersja CD to
5 płyt pełnych
przygody
na tajemniczej
planecie Argilus.



49⁹⁰

Żyjące statki, latające miasta, fascynujące tajemnice...
Tak ale co właściwie wydarzyło się na Argilusie?

Zamawiając Schizm wysyłkowo
w UK Avalon otrzymasz dodatkowo
kolokojenskiej wydanie płyty audio CD
z rozszerzoną ścieżką dźwiękową!



REAL

Real DVD
w pełnej polskiej
wersji językowej!
8 GB świetnej przygody!
Jedną z najlepszych polskich gier
przygodowych w nowym wydaniu.



Gra dostępna również w wersji CD
na 6 płytach

49⁹⁰

■ Eld

Przeważnie producenci gier dość dziwnie, by nie powiedzieć śmiesznie, interpretują mitologię skandynawską. Częstokroć zaciskam ze złości zęby lub zataczam się ze śmiechu, kiedy przychodzi mi czytać o fabule gier z wikingami w rolach głównych lub też w takowych grać. Nie inaczej jest niestety z historią przedstawioną w End Of Twilight...



GATUNEK: STRATEGIA + PRZYGODÓWKA

End Of Twilight

Astyd nawet pisać o fabule End Of Twilight, gdyż mam niemiłe wrażenie, że co niektórzy młodzi gracze mogą potraktować przedstawioną tu historię jako część prawdziwej mitologii skandynawskiej. Kiedy tak się zastanawiam, czemu programiści lubują się w ładowaniu do głów graczy bzdur, dochodzę do wniosku, że jest to zarówno wynik zapatrzenia w hollywoodzkie supersmirty, jak i lenistwa facetów piszących scenariusze, którym nie chce się zaglądnąć do fachowej literatury. Efektem tego są takie babole jak opowieść w End Of Twilight.

Parę słów na jej temat jednak się wam należy... Przedstawia ona losy Odyna oraz jego śmiertelnego wroga - Fenrisa, po Ragnarok. Według fabuły End Of Twilight - w wyniku Ragnaroka (czyli ostatecznego boju bogów z Gigantami) Walhalla spada na ziemski padół. Rozerwana na kawałki rozciąga się na nieboskłonach, wymieszana z fragmentami Ziemi w postaci latających wysp, na których toczy się rozgrywka. W tym samym czasie Odyn i Fenris, którzy zginęli podczas Ragnaroka, lądują w krainie zmarłych (nazwanej przez autorów Świętą Ziemią - co za ignorancją). Obaj chcą powrócić do Asgardu, lecz pozbawieni dawnej mocy muszą liczyć na własne umiejętności i posilkować

się różnymi sztuczkami. Fenris postanawia działać na własną rękę, zaś Odyn najmuje do pomocy trzech wojowników: Eryka, Aksa i Bersa, których wspomaga niejaki troll - Liv.

Nie powiem, bym po zapoznaniu się z fabułą był zadowolony - ale gra zaskoczyła mnie in plus. Zacząłem rozgrywkę z przeświadczeniem, że będzie mi dane obcować z grą akcji w stylu Raymana, a tymczasem End Of Twilight to strategia turowa w stylu Incubation, z elementami przygodówki.

Podczas każdej tury wybieramy postać, którą następnie poruszamy lub wykonujemy daną czynność, jak chociażby atak czy interakcję z obiektem (np. otwieranie drzwi, leczenie ran za pomocą leczniczych drzew etc.). Interesującą opcją jest możliwość wykonania przed danym ruchem jego podglądu. Przyciskamy klawisz CTRL i możemy wówczas wykonać - na próbę - manewr, czyli przesunąć postać i wykonać np. atak. Bardzo się to przydaje podczas gry, wielo-



End Of Twilight to strategia turowa a la Incubation, z elementami przygodówki. Niestety duża grywalność nie idzie w parze ze słabą oprawą graficzno-dźwiękową oraz infantylną fabułą.

rotnie dzięki niej możemy się przekonać, że któryś z pozostałych wojowników ma lepsze pole manewru niż ten, który znajduje się bliżej, którym zaatakować ibyśmy instynktownie. Jest to o tyle ważne, iż ataki są zróżnicowane pod względem liczby zużytych punktów.

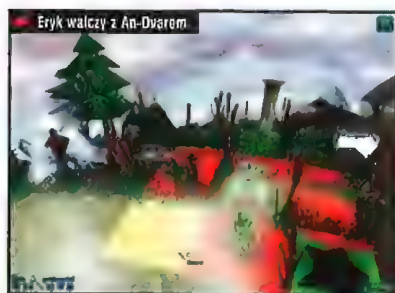
Inna ciekawostka to tak zwane atrybuty ataku, dzięki którym postacie zyskują nowe ich rodzaje. Nie wchodząc w szczegóły, polega to na tym, że na poszczególnych mapach aktywne są tzw. żywioły. Może to być ziemia (kamień), woda (lód), bagno (trucizna) lub ogień (lawy). Nastąpienie na określone miejsca powoduje, że uzyskujemy owe atrybuty. Niestety mają one czasem działanie również negatywnie np. lód redukuje pole ruchu.

No dobra, a gdzie te wspomniane elementy przygodówki? Za takowe wydaje mi się można uznać wypełnianie zadań powierzonych przez napotkane po drodze postacie. Ot, choćby zaraz na początku gry natrafiamy na niejakiego Bersa, który prosi o zabicie potwora busującego w pobliskiej zagrodzie. Kierujemy Eryka do zagrody i co? Potwór atakuje i po wykonaniu ataku chowa się pod ziemię (albo bagno - ciężko powiedzieć). Cóż, mamy zatem problem, który można rozwiązać przy pomocy... dzika



przebywającego w pobliżu (to taki tips dla tych wszystkich, którzy w tym miejscu już by się zniechęcili do End Of Twilight). Podobnie jest na wielu innych planszach, gdzie należy użyć głowy na sposób bardziej przygodówkowy niż strategiczny. Świetnym przykładem jest chociażby plansza Wodne Wrota.

Grafikom i dźwiękowcom należą się chęć... porządne baty. Postacie i plansze przywołują na myśl gry sprzed kilku lat, kiedy to



świat trójwymiarowy był dopiero w powłokach. Postacie są kanciaste, animacje nieco sztuczne, a elementy otoczenia (mam tu na myśli chociażby drzewa; krzaki etc.) biją po oczach piksele. Jedyne, co tak naprawdę podoba mi się w przypadku grafiki End Of Twilight - to tła: są imponujące. Czy to nocą (rozgwieżdżone niebo), czy też za dnia (spowity w chmurach horyzont).



Ścieżkę dźwiękową w zasadzie można zrecenzować jednym słowem - uooga. Nie spodziewałem się muzyki ngranej z udziałem orkiestry i przepełnionej mnóstwem smaczków. Muzyka jest prosta i oszczędna do bólu. "Berserka" dostałem jednak w chwili, gdy usłyszałem dialog między postaciami. Nie wymagam, by szwargotały po norwesku czy szwedzku, ale

kiedy słyszę czyściutki angielski z amerykańskim akcentem, mam ochotę wywalić słuchawki przez okno. A wystarczyło tylko wzbogacić wypowiedzi o twarde, skandynawski akcent, by gra nabrała większego realizmu. Tymczasem wypowiedzi bohaterów słucha się tak jak dialogu np. Kaczora Donald.

Co by jednak nie mówić, End Of Twilight jest z pewnością oryginalną grą. Nie mówię, że rewolucyjną, gdyż już kilka lat temu mieliśmy bazujące na podobnych zasadach Incubation. Przez tę "inność" gra

Świat mitologii skandynawskiej

W mitologii skandynawskiej świat składał się z dziewięciu części połączonych drzewem Yggdrasil. Były to:

Asgard - miejsce zamieszkiwane przez bogów z rodu Aesir, a jednocześnie najwyższej położona część świata. Asgard połączony był z Midgardem tęczowym mostem zwanym Bifrost, strzeżonym przez Heimdalla. Most ten widoczny był z Midgardu jako tęcza łącząca ziemię i niebo. Asgard był chroniony murem zbudowanym przez gigantów.

Alfheim - kraina dobrych elfów, nad którą panuje Frey.

Vanaheim - ojczyzna rodu Vanir, czyli bogów wody, ziemi i płodności. Zamieszkiwali ją do wojny z rodem Aesir, później przeprowadzili się do Asgardu.

Niflheim - kraina zimna i mroku, gdzie Nithog opłata swym cielskiem Yggdrasil. Stąd wypływa jedenaście rzek Elivagar. Płyną one w kierunku południowym i w nim też rozpoczęło się pierwsze zycie.

Midgard - ziemski padół zamieszany przez ludzką rasę. Więcej słów nie trzeba.

Muspelheim - mieszkają tam giganci ognia. Granice Muspelheim pilnuje, czekając na Ragnarok, uzbrojony w płonący miecz Surt. W czasie Ragnarok zabije on Freyę.

Jotunheim - lodowata, górzysta kraina zamieszana przez gigantów (okreslano ich również słowem "Jotun"). Podarował im ją Odyn tuż po akcie kreacji świata.

Svartalfheim - mieszkają tu mroczne elfy (według niektórych źródeł krasnoludy).

Hel - podziemia zamieszane przez zmarłych, gdzie władzą jest bogini o tym samym imieniu. Jest ona córką Łódiego i Angerboda, a siostrą Fenrisa oraz Jormunganda.



nie w End Of Twilight to sama przyjemność, aczkolwiek niektóre zagadki - jak każde niepowodzenie - potrafią na krótko zniechęcić. Żałować trzeba jednak, że ta mająca coś gierka została opatrzona słabą oprawą graficzno-dźwiękową oraz infantylną fabułą.



03/2002

7

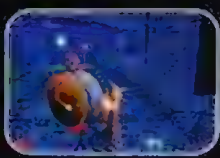
Producent: Craftpath Software **Dystrybutor:** Lemon Interactive **Internet:** www.lemon-interactive.pl **Wymagania:** PII 300, WIN 98/Me/2k/XP, 64 MB RAM, karta dźwiękowa **Akcelerator:** wymagany

Plusy: dla wszystkich, którzy tęsknią za Incubationem **Minusy:** jak na dzisiejsze czasy gra oryginalna **Opcje:** planowanie ruchu

Plusy: głosy lektorów **Minusy:** tak Incubation było lepsze **Opcje:** kułająca fabuła **Opcje:** lewa grafika

MAG

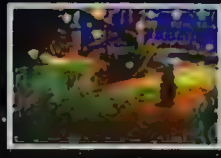
Zabawna gra 3D o młodym i sympatycznym czarodzieju, który... jeszcze nie umie czarować! By poznać tajniki magii i zostać prawdziwym czarodziejem musi wykonać wiele trudnych zadań. Wymagają one sprytu, zrecizności i spostrzegawczości. Mag na swojej drodze spotka mnóstwo przeciwników i przeszkód. Aby spełnić swoje marzenie musi je wszystkie pokonać!





DRAGGO

Przygody pogodnego smoczka Draggo w pełnym niebezpieczeństwie i pułapkach świecie 3D. Tajemnicze miejsca i budowle, nieprzejazdne i nastrojone stwory, złowrogie maszyny - oto świat, w którym przyszło zmagać się naszemu bohaterowi. Ale przecież Draggo nie jest sam, ma Was - przyjaciół. Nie zawiedziecie go!






DUNE

Yasiu

Frank Herbert's Dune to dawno Cryo. Do niedawna widywałem tylko obrazki z gry i mnóstwo obietnic. Premiera zbliżała się wielkimi krokami. Czekając przeczytałem z trudem zdobyte dwa tomy prequela oraz cały cykl "Diuny", chociaż wiedziałem, że akcja toczyć się będzie tylko na przestrzeni pierwszego tomu. A jeśli ty, czytelniku, nie czytałeś "Diuny", to już tylko twoja strata i zapewne będziesz się w czasie lektury irytował niemal tak samo mocno jak ja podczas grania. Ale nie uprzedzajmy faktów...

Rzadko czekam na komunikat o zakończeniu instalacji w napięciu. Tym razem jednak tak było. Cra w końcu zainstalowała się, została odpalona i po kilku chwilach wyłączona. Odczekałem jakiś czas i odpaliłem ją znowu, szukając tym razem pewnych informacji. Niby wszystko było w porządku, ale miałem ohydne przeświadczenie, że trzymam w ręku wersję beta, której dużo jeszcze brakuje do pełnosprawnego produktu.

Jakże byłem głupi. A może to nie głupota, tylko naiwne zaufanie, że tak znany producent jak Cryo z tak wdzięcznego tematu zrobi coś naprawdę dobrego? Nieważne. Do boju.

Frank Herbert stworzył arcydzieło. Po raz pierwszy gra zawiera w tytule nazwisko mistrza. Niestety wyraźnie widać, że zabrakło jego ręki przy jej tworzeniu.

Niestety, nauka zawsze mnie nudziła, a trening w FH:D jest wyjątkowo nudny. Dlatego wziąłem się za właściwą rozgrywkę. Wyboru wielkiego nie ma, gramy Paulem Atrydą i tyle.

Tak jak stoi w ramce, akcja gry zaczyna odbiegać od fabuły już na początku. Uciekając przed oprawcami, Paul Atryda rozmyślnie wprowadza omiotper w burzę piaskową i tym samym gubi pościg. Szczęśliwie sadza maszynę na jakimś kawałku stałego gruntu i ustala

Zaczynam od treningu. Po chwili rozlega się głos każący mi robić to i owo. Mając na uwadze fakt, że nauczycielem Paula (bo to jego krokami kierujemy) był Thufir Hawat (o innych nie wspominając), wolę wykonywać polecenia - zdobyte umiejętności na pewno przydadzą mi się później w grze. Niestety, nauka zawsze mnie nudziła, a trening w FH:D jest wyjątkowo nudny. Dlatego wziąłem się za właściwą rozgrywkę. Wyboru wielkiego nie ma, gramy Paulem Atrydą i tyle.



Najnowsza poprawka w kodeksie honorowym Atrydów pozwala atakować od tyłu.

z matką, że trzeba szukać najbliższych osiedli Fremenów. Droga wiedzie przez piach co grupy skał i stamtąd raz jeszcze przez piasek aż do celu. Tu zaczyna się rola gracza i kończy jednocześnie zgodność fabuły gry z książką.

...Oto widzę czerwcią, który w niewielkiej odległości od bohatera i jego matki wynurza się z piasku. Słyszysz: "Biegnij!" i... biegnę.

Niestety nie tam, gdzie mnie oczy poniosą, bo autorzy są złośliwi. Kamera przez cały czas skierowana jest na goniącego nas czerwia, a bohater zajmuje dolną część ekranu. Za żadne skarby śwata nie wiem, gdzie biec ani jaką drogą, więc co rusz wpadam w ruchome paski co kończy się tragicznie. Po ki kunastu czy kilkudziesięciu próbach zaczynam odczuwać lekką (nmm) frustrację. Dlaczego, do jasnej ciasnej, nie wiem, gdzie dokładnie mam dobiec? Dlaczego b'ęgnąc w tym samym kierunku co Jess'ka od razu wpadam w lotne piaski, z których ona nic sobie nie robiła? Dlaczego nie mogę w dowolnym momencie zacząć biegu od nowa, tylko muszę czekać, aż czerw łaskawie zabije mojego bohatera? Dlaczego w NBA grają prawie sami Murzyn... oops, to już pytanie nie z tej bajki. Tak czy siak: stale i wciąż zadajemy sobie pytania zaczynające się od "dlaczego, u diabła..." - a to dopiero pierwsza misja! Jestem cierpliwy ale widziałem na własne oczy szat ogarniający Czarnego Iwana, gdy za piątym razem padł ofiarą Shai Huluda - chłopak naprawdę nie miał ochoty próbować dalej.

Następne spotkanie z bohaterem ma miejsce w siczy Tabr. To dość znaczny skok w czasie, ale ludzie nieznający książek prawdopodobnie nie zwrócą na ten fakt zbytnej uwagi. Fani - inna sprawa, ale nie w tym rzecz. Opowiadając coś na podstawie istniejącej historii wypadłoby przeskakiwać trochę płynniej z jednego jej miejsca w inne.

Pierwsza misja. Zapowiadała się ciekawie, szkoda tylko, że jedyna dostępna opcja to zdecydować się na to zadanie. Scenariusz jest niestety liniowy jak nie wiem co. Nurtowało mnie jeszcze pytanie, czy będzie można dopiąć swego tylko dyskretnymi metodami, czyli tak, jak się uważa za stosowne po ocenie sytuacji, swoich umiejętności i posiadanego sprzętu, czy też może tak, jak przewidzieli autorzy? Początkowo wszystko wyglądało tak, jak chciałem. Schody zaczęły się szybko (kto wie, skąd to: "jak ja im dokopię, to nie będą wiedziały, którą do góry?"). Problemem okazało się coś niezmiennie ważnego. Od początku więc... Drugiego przeciwnika zauważyłem z odległości, z której on powinien widzieć mnie, ale tak się nie stało. Postanowiłem skorzystać z pistoletu. Wysunąłem się trochę zza skały, wycofowałem i strzeliłem. Niestety, dokładne celowanie jest zbędne, efekty tak jest zawsze taki sam. Trafiasz albo nie. Jeśli ci się uda, przeciwnik nie okazuje tego po sobie. Dopiero kilka strzałów (ile - to zależy od używanej broni) kieruje go do wiecznego snu. Zafosnie więc wypadła próba zaskoczenia gościa strzałem w głowę. Strzeliłem celnie trzy razy, zanim padł. Kolejny, na którego rzuciłem się z nożem, był uzbrojony w pistolet. Wiedząc, co Paul Muad Dib potrafi w walce wręcz, liczyłem na łatwe zwycięstwo w zwarciu BŁĄD.



► Po nercach dsiabnąć czy może gardelko poderżnąć? Duży problem.



► Monstrualna bestia - będzie nas prześladować przez całą pierwszą misję.

Frank Herbert



Frank Herbert - autor cyklu "Diuna"

Nie tak dawno temu n'e tak znowu daleko (nawet według standardów Liniowych) był sobie pewien facet. Żył i umarł, bywa, jednak w życiu dorobił się kilku rzeczy. Była więc żona, dzieci, dość sporo pieniędzy, a nawet własna wyspka. Nie, nie grał nawet w gry komputerowe. A jednak wielu z was powinno znać jego nazwisko.

Pewnego dnia człowiek, o którym mowa, zapragnął napisać małą rozprawkę na temat mesjanizmu. Z typową dla siebie skrupulatnością zebrał niezbędne materiały i zabrał się do roboty. Efekt przeszedł najsmielsze ociekowania autora. Trafili do kanonu science fiction, a nazwisko twórcy uczynił nieśmiertelnym dla fanów takiej literatury.

Mowa oczywiście o "Diunie" ("Dune"), cyklu składającym się w tej chwili z ośmiu tomów, opowiadającego historię pewnej rodziny, pewnego wszechświata i zmian które zachodzą w nim w ciągu tysiącleci. Tomy napisane przez Franka Herberta to arcydzieła (szkoda, że umarł, zanim skończył cykl), jego syn pisze trochę słabiej, ale też trzyma klimat. Za wielkie to wszystko, więc - przeczytajcie. Zaczynajcie od "Diuny".

Niechętnym czytaniu pozostają jeszcze inne możliwości. Stary film Davida Lynch'a (cienkawy), nowa odcinkowa "Diuna" (dużo lepsza), no i poczytany komputer. Dawno, dawno temu uraczono nas grami Dune (przygodówka/strategia) i Dune 2 (RTS), potem przyszła kolej na kompletnie nieudany remake tej drugiej, czyli Dune 2000. Do niedawna najnowszą pozycją dla miłośników piachu był Emperor Battle for Dune. Teraz sytuacja się zmieniła. Niestety, twierdzenie, że miłośnicy tak bogatego i pełnego inspirujących pomysłów świata jak Diuna nie są rozpieszczani, pozostało prawdziwe.



Machałem nozem przed nosem przeciwnika, a on pakował we mnie pocisk za pociskiem. Nie racyf nawet unikać ciosów. Zre flektowałem się i strzałami z pistoletu położyłem gościa. Żenada. Walka na noże to wielki pic - a e musi być obecna, bo krysnóż jest jednym z symboli Diuny.

Jeden z najświetniejszych szermierzy, jak'm jest Paul, potrafi pokonać przeciwnika, wręcz tylko wtedy, gdy działa z zaskoczenia. Cóż, honor Atrydów, widać, trochę się w grze wypaczył, a autorom takie szczegóły nie mogą zawracać głowy. Na Boga, wiem - ciężko jest symulować walkę szermierczą, ale można chociaż udawać. To, co widać w Dune, to kpina z gracza. Nieco później zabiłem przeciwnika samym nożem, machnąłem chyba sto razy bez widocznego efektu, aż wreszcie za sto pierwszym gościem padł martwy. Oczywiście byłem w tym czasie tarczą strzelniczą i obrażenia, jakie odniosłem, uczyniły tę walkę całkowicie nieopłacalną. Poza tym przeciwnicy sprawiają wrażenie niewidomych i głuchych. Reakcja na toczącą się w pobliżu strzelaninę jest tak rzadka jak podwyżki w budżetówce. Mało tego, goście chyba hełmy tył na przód zakładają, bo zauważają bohatera dopiero, gdy ten jest tak blisko, że mógłby na nich napluć. Niedobrze... Chociaż muszę przyznać, że czasem jest inaczej, czasem są aż za czujni, za dobrze słyszą i za dobrze widzą i do tego zbiegają się kupą tam, gdzie coś się dzieje - premie im obiecali czy jak?

Za niezbyt udany żart autorów uznaj fakt, że Paul nie potrafi... nie, to złe słowo. Paul nie może używać broni przeciwnika. Co? Spawane do rączek? Nie wiem, ale podnieść się nie da, nawet amunicji odzyskać. Poza tym autorzy uznali, że życie na Diunie jest tak ciężkie, iż nagrywanie gry podczas misji to czyn niegodny...

Ukończenie pierwszej misji pozwoliło mi wrócić do siczy Tabr i znów porozmawiać. Mimo ciekawych rozmów odniosłem wrażenie, że prawdziwa przygoda dzieje się gdzieś tam, gdzie nie ma mnie, za to są inni herosi, mający ważniejsze zadania. Ciekawe

Microsoft Flight Simulator 2002

GATUNEK: **SYMULACJA**

■ Tiges

Ta gra to już właściwie legenda. Najstarsi górale nie pamiętają początków tego programu (nie, to nie jest gra. Tutaj nic się nie wygrywa, nie ma punktów, a cel jest prosty - latać), a sam Microsoft wypuszcza coraz to nową wersję. Która to z kolei? Nie wiem. Pogubiłem się w rachubach przy piątej edycji, gdzieś około 1994 roku.

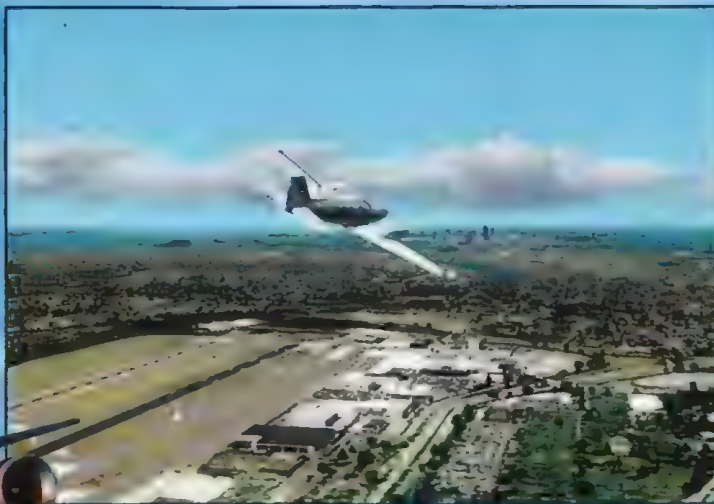
Jest to jedyny produkt "małomiejskiego", który darzę sporym szacunkiem. Dlatego też gdy wszyscy rzucili się na strzępiny, ja zgłosiłem się dobrowolnie do testowania MSFS 2002 Pro. Bawić zacząłem się w domu, gdzie mam ulubiony i wysłużony kontroler. Niestety aby poczuć

moc symulacji, trzeba też na być (jak ktoś nie ma) odpowiedni: czójstik, a najlepiej wolant. Tutaj nie ma kompromisów.

Całość mieści się na trzech kompaktach. W polskiej edycji dostępna jest także dodatkowa płytka z dwoma sceneriami (Katowice - Pyrzowice, Wiedeń) oraz kilkoma polskimi samolotami z okresu międzywojennego. W Internecie można też znaleźć świetnie odwzorowane lotnisko Warszawa - Okęcie, czyli EPWA. Sporo jest również dodatkowych maszyn. Tutaj mała uwaga. Większość z nich pochodzi od fanów serii i może być odwzorowana trochę niedokładnie, za część trzeba z kolei zapłacić. Program ma charakter otwarty i dodatki do niego będą powstawały jak grzyby po deszczu, szczególnie że autorzy udostępnili z MSFS odpowiedni edytor maszyn latających oraz terenu.

Nie podobały mi się z kolei instrukcje obsługi - angielska i polska. Są za krótkie i za mało konkretne. Sytuację ratują publikacje elektroniczne wraz ze świetną Szkołą Latania, którą można uruchomić z aplikacji (nie napisałem gry, nie napisałem!). Na dodatkowej płycie znajdują się podręczniki w języku polskim w formacie PDF. Szkoda, że dystrybutor nie pokusił się o dostarczenie wersji drukowanej, gdyż nie nje lubię czytać książek na monitorze. Jakos tak, słowo drukowane uważam za przyjemniejsze w odbiorze (nie odważyłem się na cruk kilkuset stron). Mimo to dla początkujących pilotów jest to lektura obowiązkowa.

W końcu trzeba się udać na pierwszy lot. Po wyjściu samolotu (bądź szynowca lub smigłowca) na ekranie określić trasę lotu (może



to być wycieczka krajoznawcza bez wyznaczonej trasy), pogodę (można się połączyć z serwerem, który ustawi rzeczywistą pogodę w danej chwili w danym miejscu), w końcu lotnisko, z którego odbędzie się start. Nie należy zdecydować na wykonanie dostępnego planu, gdzie zazwyczaj zdarzają się niespodzianki. Właściwie lotniska docelowego przecież trzeba. Przy braku informacji o klimacie należy zachować odpowiednie procedury z kołowaniem na start, pozwalając na to z wieży na lot.

A gdzie można pojechać? Wszędzie. Można latać praktycznie każde lotnisko z utwardzonym pasem startowym, a jak już wspominałem, nowe sceny można ściągnąć z Internetu. Jednak większość z nich to jakieś standardowe lotniska (terminal, barak, pas startowy). Coś, coś za coś. Zresztą podobnie jest z miastami. Gęstość zabudowy decyduje o tym, jakie budynki są umieszczone, choć można zobaczyć tak charakterystyczne elementy, jak Big Ben czy Wieżę Eiffla w Paryżu, piramidy i Sfinks koło Kairu czy Manhattan w Nowym Jorku (niestety już bez WTC) i wiele innych.

Słowniczek

ADF (Advanced Direction Finder) - system nawigacji, który określa kierunek do ustawionego naziemnego NDB (punkt naziemny).

ATC (Air Traffic Control) - kontrola ruchu powietrznego.

DME - miernik odległości do naziemnej radiołatacji VOR (patrz niżej).

GPS (Global Positioning System) - system nawigacji, który łączy siłą sygnały z satelitami, umożliwiając dokładną pozycję samolotu.

ILS (Instrument Landing System) - system wspomagający w lądowaniu, który wprowadza na pas startu, pomaga utrzymać właściwą prędkość i wysokość.

IFR (Instrument Flight Rules) - lot bez widoczności wzrokowej. Najczęściej w nocy.

NAV - odbiornik wskazujący i rozdzielający kierunek z widocznym słupkiem radiołatacji VOR.

NDB (Non Directional Beacon) - pomoc dla nawigacji. Należy do kategorii naziemnych radiołatacji ADF.

Rurka Pitota - miernik prędkości, który mierzy prędkość przepływu powietrza.

VFR (Visual Flight Rules) - lot z widoczną widocznością.

VOR (Very High Frequency Omnidirectional Radio Beacon) - radiołatacja wysyłająca sygnały w jednym kierunku, które można użyć do nawigacji, która umożliwia wyznaczenie właściwego kursu.



Jumbo Jet 20 minut po starcie.

Microsoft Flight Simulator w 1986 roku



Leżka się w osi kręci...

Ja oczywiście sprawdziłem, jak wyglądają okolice Wrocławia. W samym mieście nie widac specyficznych dla tego miasta budowli, choć zachowano mniej więcej charakter poszczególnych dzielnic (np. domki jednorodzinne z okolic Grabiszyna i Oporowa czy wieżowce w okolicach Kozanowa). Co ciekawe, można się było przelecieć nad Słężą (masyw o wysokości 716 m 30 kilometrów od Wrocławia) czy zrobić wycieczkę nad Sudety, które - prawidłowo - z Wrocławia na horyzoncie było widać.

Oprawa graficzna przypadła mi do gustu. To nie tylko świetna rzeźba terenu (no, nie oszukujmy się, każdego kamienia nie odwzorowano, jednak byłem mile zaskoczony), ale także efekty atmosferyczne (chmury ma różnych wysokościach jednocześnie, opady). Autorzy zdecydowali się również na wprowadzenie wirtualnego kokpitu (no, w końcu!). Krajobrazy z takiego widoku czasem zapierały dech w piersiach

było samemu lecieć samolotem. Zdarzają się przeciągnięcia, korkociągi, ślizgi na skrzydło czy turbu-

lencje. Jedyny mankament to taki, że płatowiec się przy jakimś nieszczęściu zostaje nienaruszony, a wyświetla się tylko, krótki komunikat typu: aircraft overstressed. Wydaje mi się, że widok urwanego skrzydła byłby bardziej przekonujący w kwestii, że nie należy przekraczać możliwości samolotu. Może w następnej edycji!

Nowością jest wprowadzenie ruchu lotniczego. Jeszcze w wersji 2000 latało się samotnie. Teraz sam start z zatłoczonego Heathrow - to już spore przeżycie (szczególnie małą maszyną, kiedy z boku ląduje Jumbo Jet, czyli Boeing 747-400)!

(szczególnie gdy połowa redakcji wisiła nade mną i chciała zobaczyć kolejny zakątek naszej planety). Dźwięk (głównie silników) także nie budził zastrzeżeń.

Kolejną nowością jest wprowadzenie ruchu lotniczego. Jeszcze w wersji 2000 latało się samotnie. Teraz start z zatłoczonego Heathrow to już spore przeżycie (szczególnie małą maszyną, kiedy z boku ląduje Jumbo Jet, czyli Boeing 747-400).

Osobna sprawa to tryb wieloosobowy. Fani organizują specjalne zloty, gdzie część ludzi odpowiada za obsługę lotnisk (kontrolerzy lotu), a część po prostu lata. Nie miałem przyjemności wzięcia udziału w takim spotkaniu, jednak komentarze fanów (z tego, co zauważyłem, część to praktykujący [e, fe! co to za słowo! :)] piloci) MSFS były bardzo pozytywne.

I co w tym emocjonującego? Hm... Teoretycznie niewiele. Oczywiście polecam ustawienie skrajnego realizmu, ponieważ przy najtańszych nastawach można się niestety szybko znudzić. A przecież latanie nie może znudzić! Fizyka lotu zawarta w programie jest bardzo dobra (przynajmniej, tak mi się wydaje, gdyż nie dane mi



Wybrane maszyny z Flight Simulator 2002

Boeing 747-400

Popularny Jumbo Jet, znany z latowisk przez zloty.

Prędkość maksymalna: 910 km/h (0,85 Mach)

Pułap: 13 747 m, Zasięg: 13 570 km

Boeing 777-400

Jeden z najnowszych modeli linii Boeing. Długo, nowoczesnie wykonany.

Prędkość maksymalna: 893 km/h (0,84 Mach)

Pułap: 12 800 m

Zasięg: 11 038 km

Bell 206B JetRanger

Jeden z najmniejszych modeli linii śmigłowych.

Prędkość maksymalna: 213 km/h (115 kt)

Pułap: 6 096 m

Moc silnika: 420 KM

Zasięg: 805 km

Cessna Skyhawk 172

Samolot jednomiejscowy, pewny w prowadzeniu. Często używany jako samolot treningowy.

Prędkość maksymalna: 233 km/h (126 kt)

Pułap: 3 267 m

Moc silnika: 180 KM

Zasięg: 1 181 km

Cessna 208

Grand Caravan

Mimo nieciekawej nazwy - samolot bardzo solidny.

Prędkość maksymalna: 324 km/h (175 kt)

Pułap: 6 946 m

Moc silnika: 675 KM

Zasięg: 7,2 godzinny lot

Sopwith Camel

Legenda I wojny światowej.

Prędkość maksymalna: 183 km/h (99 kt)

Pułap: 5 790 m

Moc silnika: 130 KM

Zasięg: 483 km

Extra 300S

Samolot zaprojektowany specjalnie do akrobacji lotniczych.

Prędkość maksymalna: 370 km/h (200 kt)

Pułap: 4 877 m

Moc silnika: 300 KM

Zasięg: 769 km

Learjet 45

Szybki i solidny samolot dla biznesu.

Prędkość maksymalna: 859 km/h (0,81 Mach)

Pułap: 15 548 m

Zasięg: 4 074 km

Mnie symulator Microsoftu bardzo przypadł do gustu. Ma on jednak spore wymagania sprzętowe (jeżeli ktoś chce mieć wysokiej jakości tekstury). Nie jest to także pozycja przeznaczona dla każdego. Tutaj nie używa się uzbrojenia (nawet w wojskowych samolotach). Tutaj, radość ma dawać sam lot, a więc trzeba choć trochę mieć duszę pilota. Wtedy nikogo nie zdziwi fakt, że Flight Simulator w dalszym ciągu znajduje nabywców mimo wysokiej ceny.

8+

Producent: Microsoft Corp **Dystrybutor:** A.P.N. Promise sp. z o.o. **Internet:** www.microsoft.com/games/fs2002 **Wymagania:** P300, 64 MB RAM, Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 8 **Akcelerator:** wymagany 8 MB

grafika **fizyka lotu** **ruch lotniczy** **otwarta architektura** **różne maszyny powietrzne do oblatywania**

cena **nie dla wszystkich**

12

MFS ciągle na topie!

Wydanie 1000 ED-ACTION 93

Star Wars: Starfighter

gem

Dnia 23 stycznia roku pańskiego 2002 Star Wars: Starfighter, space-combat sim, rozgrywający się w scenerii Episode I: The Phantom Menace, trafił wreszcie na pecety. Tym samym, zaliczywszy jeszcze po drodze mały obsuw premiery, zapowiadanej początkowo na grudzień, spóźnił się zaledwie o jakieś... 300 dni w stosunku do PS2-owego oryginału. Jak się okazuje, blisko rok i tak był okresem zbyt krótkim, by można było stworzyć grę dobrą, także w rozumieniu graczy wychowanych na konfliktach sprzętowych. Prościej? Starfighter PC, jawiący się w zapowiedziach jako odrodzenie starego LucasArtsu, okazał się produktem gorszym nawet niż jego konsolowe wersje!...

Jedno warto sobie wyjaśnić już na wstępie, mianowicie to, że Starfighter wywodzi się z linii Rebel Assault, nie X-Wingów, więc jeśli zupełnym przypadkiem właśnie tego typu rozgrywkę oczekiwałeś - masz pełne prawo czuć się oszukany. Starfighter bowiem, podobnie jak Rebel Assault czy Rogue Squadron i Battle for Naboo, realizuje wprawdzie koncepcję walki starwarsowym sprzętem, ale sprowadza ją do zwiędzania niewielkich, ograniczonych przeźroczystymi ścianami oraz sufitem plansz i eliminowania odnawiających się bez przerwy fal przeciwników. Taka koncepcja gry arcade nie jest niczym złym, także na PC; problem jednak w tym, że Starfighter PC jest po prostu znacznie gorszy od wersji, jaką poznaje się na ekranie telewizora i z wykorzystaniem Dual Shock 2. Jest to tym ciekawsze, że wbrew obietnicom, iż Starfighter PC nie będzie prostą konwersją PS2-Xbox-PC, w rzeczywistości zakres zmian jest naprawdę nieznaczny. Do tego stopnia, że uzasadnione jest twierdzenie, iż zrobić MNIEJ chyba po prostu się nie dało! 'Exclusive' wersji pecetowej stanowią jedynie tekstury w wyższej rozdzielczości oraz - nie do wiary! - BRAK istniejącego



tych było wprawdzie ostatnimi czasy raczej gorzej niż lepiej, jednak wciąż pierwsze dźwięki 'main theme' w połączeniu ze złotymi literami na rozgwieżdzonym niebie sprawiają, że serca zaczynają bić jakby odrobine żywiej... Naturalnie natychmiast po tym, kiedy mózg pokorzy Starfighter z Episode I, powracają one do uprzedniego i niezbyt pociągającego rytmu. Ale jednak... Drugim poważnym atutem Starfightera jest to, że bohaterów w tej krótkiej, bo kampania składa się z 14 misji, opowieści jest aż trzech i co ważniejsze -

to mnożenie listy plac nie jest tak do końca nieuzasadnione!

Każdy z nich bowiem w świecie Starfightera pojawia się z własną "bronią-z-wyboru", czyli specyficznym, odmiennie zachowującym się tak w przestrzeni, jak i w atmosferze i rozmakie uzbrojonym



Archiwum:

Rhys Dallows

Człowiek, Naboończyk. Ku rozpaczy matki, która straciła już w przestrzeni kosmicznej męża, gen odpowiedzialny za nicość do statków kosmicznych wyjątkowo wyraźnie objawiał się także w Rhysie. W grze poznamy go, gdy jako początkujący adept Sił Powietrznych, stanowiących obronę stolicy planety - Theed, stara się udowodnić, że zasługuje na miano pilota elitarnego Bravo Flight. Lata, jak łatwo się domyślić, złotym N-1

Nym

Feeorianin, oocy pochodzący z jednego z niezliczonych światów Zewnętrznych Rubieży. Osierocony w stadium niemowlęcym i wychowywany na stanowiącej bezpieczny port dla wszelkiej maści kosmicznego talatystwa planecie Lok. Wyrost na świetnego pilota, co w połączeniu z naturalnymi dla jego rasy zdolnościami taktycznymi dało mu ostatecznie stanowisko... szefa całej pirackiej grupy! Poznamy go niedługo po jego ucieczce z łap Federacji Handlowej, której dał się we znak - tak bardzo, że wynajęła łowczyńnię nagród - Vanę Sage, w celu jego schwytania. Pilotuje potężnego Havoca.

Vana Sage

Człowiek, Alderaanianka. Pilot, łowca nagród szpieg - słowem niepokorny duch którego domem może być, edyn e cała Złota Galaktyka. Niedługo agentka Królewskich Sił Specjalnych Theed. Obecnie pracuje dla tego, kto płaci na więcej: aktualnie - Federacji Handlowej, na złeczenie której pochwyliła i oddała w jej łapy znanego już nam pirata i przemytnika - Nyma. Vana nie jest zupełnie pozbawiona uczuć i co więcej - nie jest głupia, zatem szybko zorientuje się, kto jest jej prawdziwym wrogiem. Pilotuje Guardian i Mant'ra

w wersji na Xbox trybu split-screen! Konsolowe korzenie Starfightera widać zaś nawet w konstrukcji menu, które można bezproblemowo obsłużyć... dżojem, oraz - już w trakcie gry - w uproszczonym sterowaniu, składającym się z nie więcej niż 8-10 klawiszy funkcyjnych - a zatem tyłu, ile mieści Dual Shock 2.

Zanim jednak przejdziemy do wyjaśnienia tego fenomenu (nie bo jak to możliwe, że jest gorzej, jeśli nie zmienia się praktycznie nic?), pomówmy o zaletach Starfightera. Pierwszą, jaka przychodzi na myśl, jest fakt, że jest to gra z logo Star Wars na pudełku. Z

myślicie, gwiazdny, i tak pilot z Naboo lata znanym z "Mrocznego Widma" złotym N-1 (którego, jeśli o możliwości chodzi, przywrócić można chyba do późniejszego X-Winga). Najemny Feeorian - statkiem typu Havoc (ciężki, lecz wytrzymały i potężnie uzbrojony - jak Y-Wing) Alderaanianka - Guardian Mant'ra (czyli starfighterowym A-Wingiem)

Starfighter

Zaletą Starfightera jest także to, że stworzenie tria bohaterów znalazło zgrabne uzasadnienie, w powiązanej z filmowymi wydarzeniami - fabule gry: trojka ta bowiem spotyka się na moment przed pierwszym kadrem "Miecnego Widma": zbiegłem okoliczności dokładnie na drodze z tej Federacji Handlowej, i płacę po fabule EL, walcząc nawzajem po tro-

szę, a z przeważającymi siłami najeźdźcy bandzie. I tak aż

do samego finału filmu, czyli niezapomnianej bitwy o Naboo. Walki te zaś, co stanowi kolejny, czwarty już punkt na liście plusów, faktycznie bywają klimatyczne. Przenikanie ciastny mi wązozami tuż nad powierzchnią lawy, ataki na wysypujące się z barek desantowych AAT bądź - już w chwili później - eskadry bombowców zagrażającej naszemu "goalowi", jest dokładnie tym, czego oczekiwać wypada po grze ze "Star Wars" w nazwie. Zwłaszcza Eye of the Storm (Oko Cyklonu), misja polegająca na osłonię ewakuacji rozlokowanej w ogólnym kraterze bazy, oddaje filmowy styl oraz rozmach i stanowi bardzo ważny głow "za" Starfighterem.



U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TAKĄ SAMĄ CENĘ

- Stałe koszty wysyłki: 8 zł
- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnym opakowaniu
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

Zamawiając programy za minimum 60 zł - dostajesz firmowy długopis

99 zł - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK
119 zł - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRA WIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)

159 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru): FIRMOWĄ LAMPKĘ LUB PORTFELIK

SKLEP WYSYŁKOWY

TOMSOFT

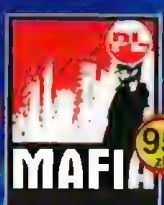
AUTORYZOWANY PARTNER
im GROUP

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 10 do 18

ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa, tel. (22) 636 90 24, (601) 282 363, fax: (22) 831 84 10, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

SKLEP INTERNETOWY

WWW.TOMSOFT.COM.PL



Aliens vs Predator 2	95	Defender of the Crown - pl	19,9	Kiss Psycho Circus	49	Shogun + misje - pl	119	Throne of Darkness - pl	119
Baldur's Gate Srebrna Ed. - pl	89	Diablo 2 + Pan Zniszczenia-pl	149	Mortal Kombat 4	39	Silent Hunter 2 - pl	95	Tomb Raider 2	39
& C Renegade	119	Empire Earth - pl	119	ONI	49	Sims Total - pl	139	Tropico - pl	95
Capitalism 2 - pl	95	Fifa 2002	119	Pizza Connection 2 - pl	49,9	Sims Bravo - pl	189	Warcraft 2 + misje	49
Champ. Manager 3	39	Gothik - pl	95	Pool of Radiance 2 - pl	99	Soul Reaver 2	119	Warrior Kings - pl	95
Colin McRae Rally 2.0 - pl	49	GTA 2 - pl	69	Przygody Ryśka-pl (od 18 lat)	29,9	Starcraft + Broadwar	49	Wizardry - pl	95
Commandos - Behind Enemy L.	39	Half-Life Generacja	95	Rajska Wyspa(dod. do Tropico)	49	Sudden Strike - pl	79	Worms 2	39
Commandos 2	119	Harry Potter - pl	119	Serious Sam: Drugie Starcie-pl	69	Swat 3D	49	Zeus - Złota Edycja - pl	119

AKCESORIA LOGITECH



WingMan®
Attack 2
99 zł



WingMan
Extreme™ Digital 3D
179 zł



WingMan
Force 3D
299 zł

MT-156 Pro Racing Wheel
VIBRATION FEEDBACK

159,90 zł



26,9 zł
MT-155 Pc Smart Pad



69,9 zł
MT-157 Super Racer



99,9 zł
MT-162 Super Racer VF



99,9 zł
MT-160 Pc Dual Shock

AKCESORIA MEDIATECH

Weapons-of-choice:

N-1

Dostępny w każdym kolorze nadwozia, pod warunkiem że jest to kolor żółty. Jego sportowa linia stanowi stały temat marzeń sennych niedoszłych pilotów całej Złotej Galaktyki... Ci jednak, którzy mieli okazję zaświsać w jego kokpicie, chwalać sobie przede wszystkim precyzję układu kierowniczego. Ta, w połączeniu z osiąganymi przezeń prędkościami, niezłą zwrotnością i - gdy wcześniej zawiódł - mocą tarcz, stanowi o przewadze w walce kołowej zarówno w przestrzeni kosmicznej, jak i w atmosferze. Jedynym znaczącym mankamentem N-1 jest niewielka liczba przenoszonych i nieodnawialnych torped protonowych przez co pilot przez dłuższy czas skazany jest na walkę działkami laserowymi...



Broń podstawowa: działka laserowa
Broń uzupełniająca: torpedy protonowe (nieodnawialne)
Ulepszona broń uzupełniająca: ulepszone torpedy protonowe (wyszturliwane w grupach służących do zwalczania ciasnych formacji wroga)

HAVOC

Bazujący na eksperymentalnym modelu bombowca i znacznie usprawniony przez samego Nyma Havoc jest statkiem, którego widoku się nie zapomina. Spotkanie z nim zas, o ile z pełnym przypadkiem jest się po drugiej stronie barykady - trudno przeżyć. Wyposażony w nieprawdopodobnie wręcz mocny generator tarcz, aż sześć sprzężonych działek laserowych, oraz - jakoby tego było mało - strzelającą, także do tyłu, automatyczną wieżyczkę laserową! Do tego dodatkowo aż dwie wyrzutnie odnawialnych bomb energetycznych Havoc sprawdza się w każdym z możliwych do wymyślenia scenariuszy bojowych...



Broń podstawowa: dwa potrójne działka laserowe
Broń uzupełniająca: odnawialne rakietki energetyczne (w atmosferze - bomby energetyczne)
Ulepszona broń uzupełniająca: plazma scourge (działająca jak napalm - jest w stanie zniszczyć całą kolumnę celów w trakcie jednego nalotu)

GUARDIAN MANTIS

Kształt litery T nie jest jedyną cechą charakterystyczną statku Vany Sage. Przeciwnicy, którym udało się przetrwać je, atak i wyminąć śmierć (a o to niełatwo - patrz użbrojenie), ze zgrozą wspominały nieprawdopodobną wręcz zwrotność Guardian Mantis. A szczególnie jego zdolność do kompletnego - natychmiastowego zatrzymania się w locie. Niewątpliwym atutem Guardian Mantis jest także obecność robota, zdolnego do przeprowadzenia pomniejszych napraw nawet w trakcie walki.



Broń podstawowa: kierowane optycznie nanorakiety (zdolne do tropienia celów - ten tryb jednak wymaga "zaznaczenia celu" za pomocą broni uzupełniającej)
Broń uzupełniająca: znaczniaki jono- (pożyskuje energię z tarcz przeciwnika - czym osłabia go - i wykorzystuje ją do "przywoływania" broni podstawowej: nanorakiety)
Ulepszona broń uzupełniająca: system przeciążenia jono- (eliminuje systemy kierownicze trafionego statku)

Znakomitą też, moim skromnym zdaniem, pomysłem jest zróżnicowanie efektu działania niektórych broni w zależności od tego, czy posługujemy się nią w przestrzeni, czy w atmosferze! O ile bowiem pociski jono- będą po prostu, o tyle posługiwanie się nimi na planecie przypomina klasyczne bombardowanie - czyli: bomby nie tyle lecą, co spadają... I choć nie udało mi się wprowadzić stwierdzeń wpływu przyciągania grawitacyjnego na statek, jednak zawsze to jakiś ułkon w stronę innowacji... Dobrym pomysłem wreszcie, zwłaszcza że kampania single player należy do najkrótszych, jakie znam, jest stworzenie systemu dodatkowej motywacji, by poprobować raz jeszcze. W każdej z misji bowiem - prócz celu głównego - jest kilka innych, niekoniecznie koniecznych do zaliczenia głównej misji. Zaliczenie ich jednak sprawi, że przyznane zostaną kolejne medale - zdobycie ich zaś otworzy kolejne misje, a nawet dodatkowy statek!

Mimo tych wszystkich atrakcji, śmiem twierdzić, że Starfighter PC pokochają jedynie najbardziej zdeklarowani fani SW. A to dlatego, że wyraźnie, i przynajmniej na kilka sposobów, stara się on przeszkodzić czerpaniu radości z gry. I tak pierwszym z nich jest fatalny bez mała system sterowania myślicami. Grałem w redakcji za pomocą cyfrowego pada firmy Logitech i grało mi się źle - myślicie nie reagował tak jak ten kierowany padem PS2-owym. Mimo to mając świadomość, że PC-tom przypisany jest raczej klasyczny dżoj, przeniosłem się do domu i odpaliłem grę z cyfrowym Wingmanem Extreme w rękę. Niestety w obu przypadkach było tak samo: dopiero niemal jego maksymalne wychylenie w którąś ze stron (dodam, że w opcjach brak możliwości ustawienia czułości czy marowej strefy kontrolera) powodowało skręt. Co więcej, skręt ten jest nienaturalny nawet jak na kosmiczne

warunki, gdyż wychylenie dżoja, np. w lewo, nie rzuca wcale N-1 w ostrym skrócie i z lewym skrzydłem wymierzonym w ziemię, lecz zaledwie przesuwają dżoj statku w linii horyzontu! Przez to właśnie N-



1, który w filmie wydaje się myślicem bardzo zwinny, w grze okazuje się bliskim kuzynem Y-Winga pilotowanego z klawiatury... Jeśli zaś już o sterowaniu mowa - ciążył mi także konsolowy rodzaj Starfightera, przejawiający się w braku przepustnicy i związany z tym braku możliwości precyzyjnego manewrowania w walce kołowej. W grze bowiem obecna jest tylko funkcja dopalacza (hm, missileboato-

wy SLAM?... i hamulców powietrznych/kosmicznych,

Drugim poważnym mankamentem Starfightera jest to, że w trakcie misji nie bardzo wiadomo, czego się w gruncie rzeczy od nas wymaga. Komunikaty zawierające wskazówki co do - bardziej - kolejnych niż podstawowych celów czy choćby pojawiających się już w trakcie gry zagrożeń bardzo często nikną w ferworze walki oraz kakofonii wystrzałów i wybuchów. Wzmaganiu uczuci zagubienia w tłumie służy także konstrukcja interfejsu, w szczególności zaś brak radaru, który ukazywałby przestrzeń wokół statku (urządzenie w prawym dolnym narożniku ekranu udające go jest kompletnie niefunkcjonalne...) i - co również ważne - systemów namierzania celów potrafiących coś więcej niż "przewinąć" listy potencjalnych zagrożeń. A przecież w trakcie misji, w której głównym zadaniem jest ochrona własnego obiektu, podstawą jest wiedza, gdzie ów się kryje! Irytowało mnie także zastąpienie innego ważnego elementu bitewnego HUD-a - mianowicie wskaźnika "bycia namierzonym" - za pomocą niewielkiego wykrzyknika tuż nad ekranem "radaru"...

Ostatnim, nie tak wprawdzie istotnym jak dwa poprzednie, ale mogącym zadecydować o podjęciu decyzji zakupu brakiem Starfighter PC jest to, że nie imponuje również pod względem oprawy graficznej (bo dźwiękowo gra jest tradycyjna - muzyka Johna Williamsa i seki filmowych odgłosów, ale też tradycyjnie dobra). Starfighter PC bowiem, choć nieporównywalnie lepszy od Battle for Naboo (może być coś gorszego?), stanowi - jak dla mnie - krok w tył, nawet w stosunku do X-Wing Alliance, a więc gry sprzed blisko 3 lat! Wystarczy dokładnie obejrzeć statki (prócz naszych, naturalnie), a zwłaszcza obiekty naziemne, by dostrzec, jak niewielki jest - w gruncie rzeczy - stopień skomplikowania ich modeli 3D oraz jak mamej jakości są niejednokrotnie pokrywające je tekstury! Nie można nie zauważyć także, że o ile efekty wystrzałów czy eksplozji mogą się podobać, o tyle nie mogą budzić niczego innego jak pogardliwego uśmiechu efekty w rodzaju skoku w nadprzestrzeń czy rozpadania się na wielkie klocki cap-shipa...

Najogólniej mówiąc, w Starfighter PC nie ma tego czegoś, co sprawia, że gra staje się nieśmiertelnym przebojem, więcej - że chce się w nią grać nawet po jej jedno- czy dwukrotnym ukończeniu. Nawet bonusowe statki czy misje za wypełnianie zadań dodatkowych i w określonym czasie znajdują uznanie jedynie w oczach tych, którzy - by pokosztować ducha gry - są w stanie przezwyciężać opory materii (sterowania i interfejsu). Mnie zaś osobście LucasArts znów, po raz sam nie wiem który, bardzo rozczarował. Miałem nadzieję na arcade, w której po raz pierwszy walka myślicami tak w kosmosie, jak i w atmosferze, zostanie rozwiązana jak trzeba, a tymczasem okazało się, że gra nie tylko nie stanowi nowej jakości, ale potrafi dotkliwie zawieść tam, gdzie poprzednie gry LucasArts sprawdzały się znakomicie. I gdy dodać do tego mankamenty wynikające z nieumiejętnego przekonwertowania gry z konsol na PC, nie trudno jest pojąć, czemu tego akurat starwarsowego space-combat sima na półeczce mieć nie chce...

6+

Producent: LucasArts ■ Dystrybutor: LEM ■ Internet: www.lucasarts.com/prod/lemtarfighter ■ Wymagania: P: 350, 64 MB RAM (128 MB + wymagania Win 2K + XP) ■ Akcelerator: min. 16 MB

■ Star Wars: trzech rozróżnił pilotów, trzech różne statki, "mobowato-ry" - dodatkowe statki - misje i atakowanie - "tyła" - głosy animacji w grze
■ sterowanie: w 3D - brak - aktywność: min. 1000000

GATUNEK: AKCJA/SIM

COLOBOT

Chufu

Hitchcock to ja nie jestem... Nie potrafię, na wzór mistrza suspense, budować stopniowo napięcia i sprawić, by strzelba, która przez całą opowieść wisiała na ścianie, wypaliła dopiero w finale. Zasadniczą myśl tej recenzji sformułuję więc już teraz - "spolszczenie" Colobota jest... takie sobie. To już wszystko. Dziękuję za uwagę.

No tak, ale recenzja składająca się z 48 słów w CD-Action by n'e przeszła. Może w telewizyjnym Pegazie (zdaje się, że tam szanują słowa) albo na przykład w Hustlerze (tam z ko ei tekst pełni funkcję służebną wobec obrazu), ale nie w konserwatywnym CD-Action, gdzie wszystko musi odpowiadać normom. A norma mówi jasno - recenzja zawiera co najmniej 400 słów. Ech - życie, życ e...

Na początek "walniemy" cytacik (jakoś trzeba sobie radzić, nie?).

"Pustynia Nevada wre aktywnością. Roboty budują stację kosmiczną która będzie troszczyć się o zaspokajanie Twoich specyficznych potrzeb".

Super! Moje specyficzne potrzeby, o których n'e wiedzą żona ani matka, zostaną zaspokojone przez niezwykle wprawne roboty wyprodukowane w USA (dokładnie na słynnej pustyni Nevada, która zawrzała z wrażenia aktywnością). Ciekaw jestem tylko, kto zadba o zaspokojenie potrzeb przyziemnych i typowych dla ludzi, takich jak oddychanie, odżywianie, bezpieczeństwo?

Ustaliliśmy już, że nie jestem Alfredem Hitchcockiem. Profesorem Janem Miodekkiem także nie, ale niektóre zdania z polskiego tłumaczenia gry Colobot rażą nawet "niewyrobionego" językowo kołosa z wykształceniem technicznym jak ja (bo wicie, tak naprawdę to ja jestem programistą, a recki piszę od wielkiego dzwonu). Ja wiem - teksty w grach komputerowych to nie literatura piękna, ale producenci i autorzy lokalizacji powinni zadbać przynajmniej o to by nie była bardzo brzydka.

Męka, męka, męka... a to dopiero 238 słów. No nic, jedziemy dalej.

Jak wicie, w Colobocie oprócz języka służącego do komunikacji pomiędzy grą i graczem występuje również język programowania CBOT, przeznaczony do komunikacji pomiędzy graczem i biorącymi udział w misji robotami. O ile tłumaczenie tego pierwszego ma sens, próba translacji języka CBOT na polski byłaby niewyobrażalnym błędem. Języki programowania wywodzą się ze wspólnego pnia, którego korzeń tkwi mocno w angielskiej terminologii technicznej. Jeżeli masz choćby blade pojęcie o programowaniu, spróbuj wyobrazić sobie przetłumaczoną na polski konstrukcję

```
switch(zmienna)
{
case wartosc: ...
}
```

Wydaje mi się, że nie dałoby się wybrnąć z tego zadania bez popadania w śmieszność. Na szczęście zespół przygotowujący polską lokalizację



Colobota zrezygnował z planu "spolszczenia" języka CBOT (dostałem cynk, że początkowo noszono się z takim zamiarem!). Panowie! Jestem wam niewymownie wdzięczny. Ura-towa!ście świetną grę.

Uff... 377 słów na liczniku. Widać światło w tunelu. Co do spolszczenia samej gry, uwag nie mam (poza naturalnie samą polszczyzną). Fonty dobrano starannie, nazwy przetłumaczono sensownie, całość trzyma się kupy i pionu (zresztą macie demo PL wersji, sami zobaczcie). Szkoda więc, że postanowiono zaoszczędzić na korekcie robionej przez jakiegoś fachowca - wątpię, czy były to duże koszty? A tu wyraźnie daje się to odczuć...

Nie wiem, czy ktoś w ogóle przeczytał moje słowa, a tym bardziej wątpię w ich wpływ na wyniki sprzedaży Colobot PL, ale czuję, że powinienem sformułować coś w rodzaju rady dla potencjalnych nabywców gry. Brzmi ona następująco: kupujcie Colobota, lokalizacja nie zaszkodziła mu zbytnio... I pamiętajcie: "informacje z satelity nie są możliwe do odszyfrowania".

PS. Przypominam jeszcze, że recenzję Colobota znajdziecie w nr 12/2001 - gra dostała 9 (sam dałem :) i nadal się pod tym podpisuję. To naprawdę świetna zabawa i nauka programowania! Jest to też dowód, że nie każdą grę trzeba koniecznie tłumaczyć na polski...



04/2002

POŁONIZACJA

5+

Producent: Epistec ■ Dystrybutor: Manta ■ Internet: www.colobot.com ■ Wymagania: P300, 64 MB, Win 9x/00/ME/XP, 64 MB Ram ■ Akcelerator: konieczny 16 MB (Voodoo odpadali)

- nie spolszczono języka programowania, uff ■ w sumie nie jest tak źle z polonizacją (bo na pewno mogłoby być gorzej)
- "polskawe" teksty... bardzo miejscami "polskawe"

Serious Sam: Drugie Starcie

■ Eld

Przybycie do redakcji pudła z grą **Serious Sam: Drugie Starcie** wzbudziło spore kontrowersje. Już kilka tygodni wcześniej, podczas "katowania" wersji angielskiej, stwierdziliśmy zgodnie, że nie ma szans, by udało się tę grę idealnie zlokalizować. Gadki Sama (w tej roli John J. Dick) są wyjątkowe i aż niemożliwe do powtórzenia w jakimkolwiek innym języku.

Panowie z Play-It stanęli zatem przed nie lada zadaniem. Z jednej strony musieli sobie zdawać sprawę z tego, że porywają się z motyką na słońce, z drugiej zaś, polski gracz wymaga obecnie, by każda gra była spolszczona. Jak się okazuje, Play-It znalazł iście salomonowe rozwiązanie. Otóż w pudełku z grą znajdujemy obie wersje językowe. Do wyboru, do koloru. Jeśli drażni cię język ojczysty którego frazy



sączą się z głośników, zainstaluj wersję angielską. W przypadku gdy słabo władasz angielskim - uczyn odwrotnie. Świetne rozwiązanie!

Jedziemy dalej. Tradycyjnie otrzymujemy prezent - tym razem jest to gustowna żółta wywieszka na drzwi z napisem "Proszę nie przeszkadzać: gram w Serious Sama". Gadżet chyba powiesimy gdzieś w redakcji. :) Instrukcja nieźle - pozbawiona błędów, przyjemnie jest ją włączyć do ręki. Ale najważniejsze jest i tak to, co przeczytamy - a nade wszystko usłyszymy podczas gry. Tekstów pisanych, jak wiadomo tym, którzy grali w część pierwszą, jest

POLONIZACJA

8

Producent: Croteam **Dystrybutor:** Play-It **Internet:** www.croteam.com

Wymagania: PIII 400, 64 MB RAM WIN 95/98/ME/2000/XP, 4xCD karta dźwiękowa **Akcelerator:** wymagany

☒ "Proszę nie przeszkadzać" - wersje polska lub angielska do wyboru

☒ wersja angielskojęzyczna jest jednak lepsza - specjalnie za literkę "n"

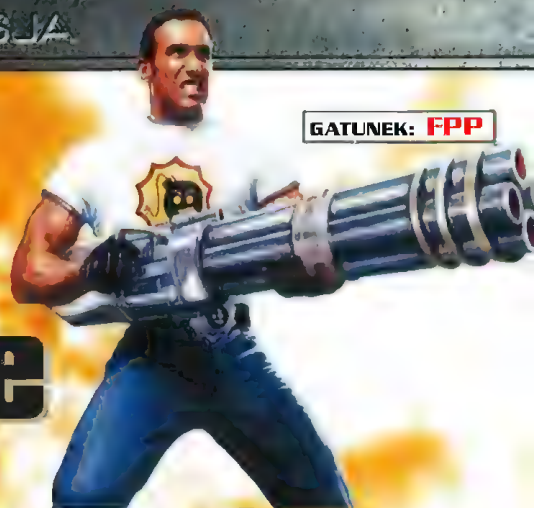
☒ polski głos Sama

☐ "Proszę nie przeszkadzać" - wersje polska lub angielska do wyboru

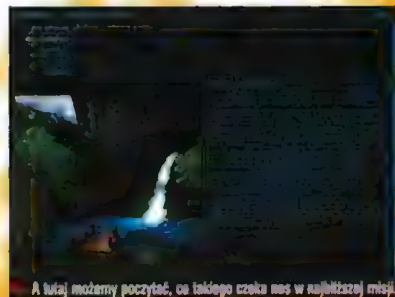
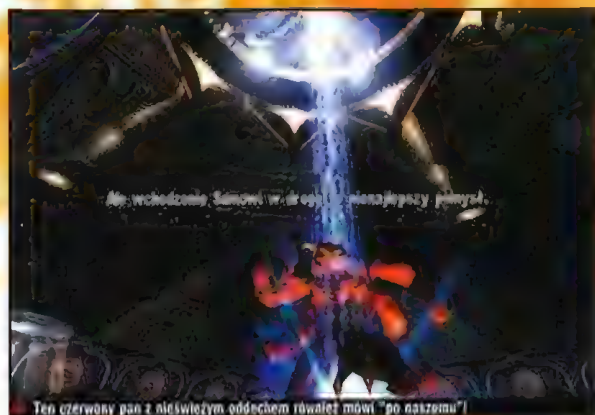
☐ wersja angielskojęzyczna jest jednak lepsza - specjalnie za literkę "n"

☐ polski głos Sama

GATUNEK: FPP



zaskakująco wiele. Biorąc oczywiście poprawkę na to, że mamy do czynienia z FPS. Przeważnie briefingi w tego typu grach są lakoniczne, a danych o przeciwnikach czy broniach nie uświadczymy. W



Serious Samie jest odwrotnie - panowie od tłumaczenia napracowali się trochę. Generalnie jest w porządku - uniknięto literówek, błędów ortograficznych, ale jest jeden mały mankament. Otóż, nie wiedzieć czemu, za każdą li-

terkę "r" w tekście postawiono spację. W sumie w niczym to nie przeszkadza, ale dziwnie wyglądają takie odstępstwa w wyrażeniu. Nie wiem także, czy nie przydałoby się trochę więcej humoru. W zasadzie śmiech na mej mordzie pojawił się jedynie dwa razy za sprawą nazw potworów Syriański Bykołak i Cucurbito Dyniowatego. Jak dla mnie - za mało, a zwłaszcza zbyt sztywno w przypadku samej fabuły. Panowie, więcej luzu!

Wreszcie danię główne, czyli gadki polskiego Sama. Głosu postaci użyczył Krzysztof Gadacz i powiedzmy sobie szczerze - wypadł w tej roli dużo gorzej niż jego angielskojęzyczny odpowiednik. Nie przypadek mi do gustu ani tembr jego głosu, ani też sposób, w jaki wypowiada kwestie. Brzmi sztucznie, bez luzu, a jednocześnie zaangażowania, jakie słyszymy w wersji angielskiej. Inna sprawa, że przetłumaczone na polski teksty Sama są infantylne i mam wątpliwości, czy ja - na przykład - zmusiłbym siebie do wypowiadania tych zdań ze świadomością, iż usłyszą mnie tysiące graczy. Chcecie kilka próbek polskiego Sama? Oto one: "Rakietowy patrol gotów do akcji" (to po znalezieniu rakietnicy), "Zabawmy się!" (khem? Ja chyba podziękuję) oraz "Hej, czy nie zabiłem Ciebie dwie lokacje wcześniej?" (to z kolei na widok gościa poczęstowanego przed kilkunastoma sekundami ołowiem).

Na zakończenie nie będę mówił, jaką wersję powinniście zainstalować. Na szczęście macie możliwość zainstalowania obu a potem pozostawienia na dysku tej, która bardziej wam odpowiada. Moim zdaniem: polska wersja jest gorsza, lecz wybór należy do was.

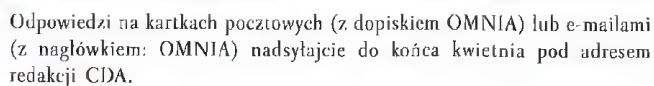
(8)



Redakcja CDA
i wydawnictwo DeAgostini
ogłaszają konkurs, w którym
do wygrania jest
25 egz. encyklopedii Omnia.

infolinia: 022 644 50 36, www.omnia-online.pl

a) marzec 1996
b) kwiecień 1997
c) kwiecień 1996



DeAGOSTINI
MultiMedia

RollerCoaster Tycoon

W tej rubryce z reguły opisujemy gry stare. Robimy to po to, aby posiadacze wysłużonego sprzętu mogli poznać tytuły, w które będą mogli spokojnie pograć. Tym razem jednak chciałbym przedstawić grę, której do starości jeszcze troszkę brakuje, ale przy której trzeba mieć naprawdę bardzo wolny komputer, aby nie móc zostać, uwaga, uwaga: magnatem parku rozrywki. Oto RollerCoaster Tycoon!

Trzeba przyznać, że istnieje coś takiego jak magia Tycoonów. Pewnie to dlatego, że żaden z producentów nie posiada monopolu na ten tytuł i tym samym każdy kolejny Tycoon potrafi mocno zadziwiać. Co ciekawe, wiele osób, które znam, jest przekonanych, że wszystkie gry z "Tycoon" w tytule zostały stworzone przez ten sam team, a ich różnorodność wynika jedynie z wielkiej inwencji twórczej autorów. Oczywiście nic bardziej mylnego i każdy z nas, jak tu stoimy/siedzimy/leżymy, może napisać grę i nazwać ją właśnie Tycoonem. Grałem już w wiele gier z tej rodziny, bo tak to można nazwać, i zawsze odnoszę podobne wrażenia. Wszystkie te gry mają bardzo proste i prze-

cie tytułowe rollercoastery. Oczywiście w miarę upływu czasu gry nasi naukowcy wynajdują nowe rozrywki bądź też udoskonalają istniejące. Jako magnat parku mamy możliwość ingerencji w kierunek prowadzonych przez nich badań oraz w ilość funduszy do wykorzystania, co będzie skutkowało tempem ich pracy. Rzeczą, która od samego początku przypadła mi do gustu, jest możliwość kreowania większości atrakcji, szczególnie coasterów. Każdy z zaprojektowanych przez nas obiektów zostanie oceniony przez gości pod kątem intensywności wrażeń oraz współczynnika młodości. Często zdarza się tak, że pierwsi użytkownicy danego rollercoastera wystawiają mu takie referencje, że nikt później nie decyduje się na przejażdżkę, choćby była darmowa. Każdy z obiektów, które zbudujemy, możemy dowolnie przemalować, aby dopasować go do reszty otoczenia.

Bardzo ważną cechą RCT jest możliwość dowolnego zmieniania terenu parku. Przy odpowiedniej ilości środków możemy wodny park przemienić w górskie stoki, nad którymi unosić się będzie krzyk ludzi korzystających z rollercoastera. Możemy też sprawić, że nasze wesołe miasteczko będzie się znajdowało na Marsie bądź w magicznym świecie znanym z "Alicji w krainie czarów".

Należy zadać sobie wreszcie pytanie, czym byłby park rozrywki bez odwiedzających go gości. Oczywiście niczym. Dlatego też dużą wagę musimy przywiązywać do nastrojów panujących wśród gości. Jest to jednak sprawa niezwykle łatwa, bowiem po kliknięciu na danej osobie poznajemy jej

myśli, pragnienia, a nawet ilość pieniędzy w portfelu. Istnieją też okna, w których poznamy czynności wykonywane przez największą grupę gości czy też myśli, które przewijają się im przez głowę. Amatorzy realizmu nie powinni na RCT narzekać.

Zbliża się koniec mojego wywodu na temat RollerCoastera, więc z obowiązku wspomnę o grafice oraz udźwiękowieniu gry. Powiedzmy sobie szczerze, ta pierwsza niczym ponad przeciętność się nie wybijła. Owszem,

wszystkie detale zostały oddane bardzo ładnie, ale czegoś mi tu brakuje. Być może jest to spowodowane tym, iż grafika Ultrarealistyczna nie jest, a do kreskówkowej jej daleko. Niemniej przypominam: w grach tego typu grafika nie jest najważniejsza, przede wszystkim liczy się grywalność, a tej RCT nie brakuje. Kilka słów należy się też interfejsowi gry. Ten jest charakterystyczny dla gier Chrisa Sawyera, czyli przejrzysty i niezwykle funkcjonalny. Ot - tyle. O dźwięku można napisać w zasadzie to samo co o grafice. Dobrze, że jest, ale mógł być lepszy. Gra nie potrafi poprawnie współpracować z niektórymi kartami dźwiękowymi i zawiesza się wskazując na błąd DirectX. Wyjście w takim przypadku jest proste - wyłączyć wszystkie odgłosy.

W zasadzie w całym tym tekście nie wymieniłem poważniejszych braków w grze. Niestety nic nie jest doskonałe i z wielką przykrością piszę o największej wadzie. Chodzi o czas przewidziany na wykonanie zadań. Często jest on zbyt długi, a nie da się zaliczyć misji przed upłynięciem wyznaczonego na nią czasu. Musimy pokornie czekać albo wyłączyć monitor i zająć się w tym czasie czymś zupełnie innym (lekturą CDA :-)).

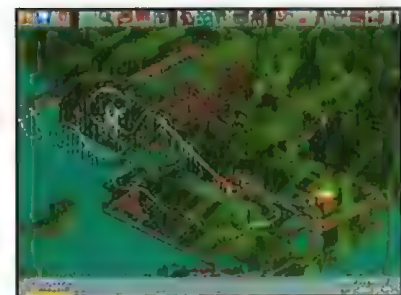
Dla tych, którzy nie wiedzą: RCT możemy kupić w polskiej wersji w dobrych sklepach komputerowych lub w sklepach wysyłkowych. Polecam! 



rzyste zasady, a zadowolenie się w świecie każdej z nich wymaga zaledwie minimum chęci. Jednocześnie, jeżeli chcemy stać się ekspertem od danego Tycoona, czeka nas bardzo dużo pracy, bowiem Tycoon to gra prosta do pewnego etapu - później staje się dosyć skomplikowana i wymagająca.

No to czas wreszcie na przyjrzenie się bliżej naszemu bohaterowi, czyli RollerCoasterowi. Rozpoczynając grę można odnieść wrażenie, że została ona stworzona dla ludzi nieco młodszych niż średnia wieku redakcji CDA, która, jak wiadomo, wynosi 85 lat :-). A tak na serio to sam na początku myślałem, że musiałbym mieć z 10 lat, aby gra nie była zbyt prosta. Jednak jej ukończenie nie było wcale tak łatwe, jak przypuszczałem, a więc zweryfikowałem swoją opinię na temat adresatów RCT. Teraz twierdzę, że Chris Sawyer, tworząc RollerCoastera, jako grupę docelową miał na myśli ludzi mających co najmniej 14 lat.

Uruchamiamy grę i już po chwili jesteśmy w menu z zaledwie czterema opcjami. Są to: "Rozpocznij nową grę", "Wczytaj zapisaną grę", "Pokaż samouczek" oraz "Wyjście". Nie licząc okna do wyboru parku, w którym chcemy grać, nie ma tu żadnych innych podmenuów. Jeżeli liczy się na grę sieciową lub jakieś potyczki z właścicielami innych wesołych miasteczek, to niestety niczego takiego w RCT nie zaznacze. Ale co tam, rozpoczynamy grę i oto przed nami trudne zadanie: doprowadzenie parku do stanu używalności. Należałoby więc wybudować kilka tzw. rozrywek. Mogą to być np. spokojne kolejki, jakieś karuzele, wieże, labirynty, huśtawki czy też wresz-



Bierki

Czyż jest ktoś na świecie, kto nie pamięta tej cudownej gry? Na pewno jest takich ludzi mnóstwo, więc przypomnę jej piękno. Bierki to gra, która w krótkim czasie obiegła cały świat. Jej oryginalność, nowatorstwo i prostota uniemożliwiły programistom stworzenie nowych klonów tej gry. A pamiętacie zapewne klony jakże słynnego Arkanoida, Tetrisa, Pac-mana, Tomb Raidera oraz Lenina. :) Bierki okazały się grą wręcz doskonałą i niewymagającą tworzenia do niej sequeli. Oczywiście wtedy były zupełnie inne czasy i królowało ZX Spectrum. Spójrzcie zresztą na screeny, a skoro już przy nich jesteśmy. W oczy rzuca się niegdyś piękna pikselowata grafika. Pomyślcie, jakby to wyglądało dzisiaj. :)

Zasady gry w bierki

Celem gry jest zebranie jak największej liczby punktów, które dostajemy za zbieranie patyczków z planszy. Brzmi prosto, ale trzeba uważać, aby nie poruszyć innego patyczka, ponieważ wtedy tracimy ko ejkę i bierki o które staraliśmy się, i mogą one wpaść w ręce przeciwnika. Dlatego na samym początku najlepiej pozbierać te, które leżą przy krańcu planszy, nie dotykając innych. Dużą wadą bierek było to, że nie za bardzo było wiadomo, jak dokładnie leżą patyczki. W znaczeniu: który leży pod którym? Gracze nie raz się mylili, wyciągając trójząb do góry, ponieważ myśleli, że wiosło leży pod nim... a w rzeczywistości było odwrotnie. :) Jeżeli jesteśmy przy typach bierek, warto wymienić kilka "jednostek". :) A w grze występują: zwykły patyk, łopatką, harpun (zwany bosakiem), wiosło i trójząb. Każda bierka jest oddzielnie punktowana, więc co z tego, że zbierzesz 24 zwykłe patyczki za 1 punkt, gdy przeciwnik weźmie jeden trójząb (niektórzy zwą go widłami) za 25 punktów? :) A największą frajdą jest to, że można używać bierki zebranych wcześniej, aby za ich pomocą zbierać nowe! WOW! Można - na przykład - wybić jedną bierkę za pomocą łopatką, by potem zabrać ją kliknięciem kursora! Niestety ta innowacja pojawiła się w grze później, gdy zaczęto używać obrotu kamery. W prawdziwej grafice pozostawia dziś wiele do życzenia (wiele się nie zmieniła od poprzedniej wersji), mimo to przecież liczy się grywalność! No właśnie grywa ność. Bierki to gra multiplayerowa. Można też grać w trybie single, ale mówię wam: gra z komputerowym przeciwnikiem, o niskim AI, nie zastąpi gry aż z pięcioma osobami naraz! W dodatku można grać przy jednym komputerze (bo bierki to gra turowa), jak i przez sieć (wtedy trzeba było przynosić komputer do kumpla. :)

Jak już wspominałem na początku, gra nie doczekała się sequeli, ale za to wydano ulepszenia do niej. Poza możliwością używania zdobytych bierek do wyciągania innych, zaimplementowano później tryb kariery! Tak oto można było - po wygranej "meczu", podwyższać własne statystyki! Wpływały one na szybkość, z jaką chwytałyśmy bierkę, na zmniejszanie organów wyciąganej bierki (ponieważ bierka zwykle trzęsła się i trzeba było nieźle manewrować, aby przypadkiem nie poruszyła innej) oraz na przewidywanie typu "co się stanie jak...?".

W Polsce bierki nie były tak popularne ze względu na panujący system. Wasi rodzice pewnie pamiętają bierki "politycznie poprawne"... Wszystkie czerwone, a jak się wygrało, komp wydawał dźwięki układające się w hymn ZSRR. :) Ostatnim modelem do bierek były tak zwane bierki erotyczne. :) Stary jak świat strip poker, tylko że z bierkami. :) Po wygranej partii na ekranie pojawiały się fragmenty obrazka. :) W dodatku podczas wyciągania bierki można było usłyszeć coś, co miało być stękaniami, wzdychaniem itp. :))) Pryszczaci pamiętają pewnie te dłuugie wieczory spędzone przy kompie. :))

Niestety każda gra kiedyś się nudzi. Tak też było z bierkami. :(Stawały się nudne zaledwie po trzech miesiącach grania. A takie gry jak Arkanoid, Tetris, Montezuma tylko pomogły graczom zapomnieć



o tej cudownej turowej strategii (z elementami rpg) sieciowej. Jeżeli możecie, sięgnijcie do CDA z kwietnia 1983 roku (wtedy zamiast CD były zwykłe dyskiety :))

I zainstalujcie sobie to cudowne demo (macie tam - przy okazji - tablice wyników, gdzie trzecie miejsce zajmuje... Smuggler! Wtedy dostawca drinków a dziś wielka szczycha. :) i ty grając w bierki, zostaniesz kimś. :))) I mo starej grafiki, dźwięków przypominających kosiarkę włożoną do zmywarki do naczyń oraz początkowych trudności bierki są naprawdę godną uwagi grą. Szczerze polecam!

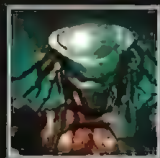




Lukasz Zadka

AvP2: SOLUCJA

Po pierwsze, witam wszystkich avp-maniaków. Poniżej - jak wiadomo po tytule - solucja do AvP2. Mam nadzieję, że nie będziecie mieli większych problemów z rozszyfrowaniem zawartych w tym opisie przejść poszczególnych plansz; jednak gdybyście mieli jakieś kłopoty związane z tą grą (raczej nie powinniście mieć żadnych), piszcie do mnie na: AvP1@wp.pl albo wejdźcie na stronę: www.avp.komnata.pl. Jestem tam na chacie w każdą sobotę o 22:00. No... teraz przejdźmy do gry.



Predator

Hunt: zeskocz w dół, po czym skieruj się do szczeliny, wtedy dotrzesz do kolejnego terenu.

Zauważysz drabinę po prawej stronie. Musisz na nią wejść. Idź korytarzem, aż dotrzesz do rozległego miejsca, w którym będziesz się trzymać z dala od zielonej cieczy oraz roślin. Na szczycie zauważysz Predatora, który właśnie załatwił kilku ludzi. Skocz do miejsca, w którym się znajduje (skok dosięgnię: shift + spacja). Twój kompan podaruje ci włócznię. Idź prosto. Dotrzesz do miejsca, w którym troszkę poskaczysz - skocz na pierwsze drzewo, potem na tę obok, potem zeskocz na podest. Idź prosto. Dojdziesz do miejsca pełnego wrogich roślin. Unikaj kontaktów z nimi. Wykończ marine i skocz na drzewo (na sam szczyt), potem zeskocz na podest. Przejdź korytarzem, po czym wskocz do wody. Dotrzesz do miejsca, w którym czeka cię walka z kilkoma ludźmi. Zeskocz niżej. Idź prosto, aż zauważysz Predatora i otrzymasz nową broń: dysk. Idź do groty skalnej. Wejdź na dróżkę prowadzącą w górę. Idź dalej; gdy dotrzesz do kolejnego obszaru - zaskocz w dół. Pozbaw życia wrogich ludzi i przejdź korytarzem do następnego pomieszczenia. Napotkasz marine walczących z Obcymi (poczekaj, aż się nawzajem porażają). Idź prosto, aż zauważysz atakującego cię Predatora. Gdy pozbawisz go życia, przejdziesz planszę.

Trap: idź prosto. Korytarzem dotrzesz do obszaru, gdzie spotkasz kilku marin. Zejdź w dół (idź lewą stroną). Idź prosto. W następnym obszarze zauważysz - na wprost - drogę (tę pierwszą). Idź nią prosto; skreć w prawo, po czym wejdź na widoczne drzewo (na sam szczyt) i wskocz na podest znajdujący się przed tobą. Idź prosto korytarzem, aż dotrzesz do kolejnego obszaru. Zauważysz patrolujący oddział ludzi (jeśli chcesz, zabij ich, jednak możesz uniknąć walki), przejdź po drzewach i zeskocz na podest. Idź korytarzem, skreć w prawo, potem ponownie w prawo. Korytarzem dotrzesz do kolejnego obszaru. Tutaj swoją podróż umiła marine (a także syntetyczny człowiek). Gdy poradzisz sobie z natrętami, wejdź na najwyższe drzewo (na sam szczyt) i skocz na podest. Idąc korytarzem przejdziesz planszę.

Interloper: włóż kamuflaż i zeskocz w dół (kamuflaż chroni cię przed działkami oraz przed zauważeniem przez ludzi). Przeskocz przez ogrodzenie. Na terenie bazy z pewnością zauważysz kilku marin stojących blisko siebie (tam prawdopodobnie będzie winda, na którą musisz wejść). Gdy dojedzie do góry, włóż ponownie kamuflaż (strzeż się wybuchów granatów pulsacyjnych EMP); zabij marine, po czym wejdź na samą górę sterty skrzyni i wskocz na wyższe piętro. Znajdź następnie skrzynię i wskocz wyżej. Idąc dalej, zauważysz 2 włóczniki. Podejdź do tego z prawej i uruchom go. To spowoduje uruchomienie

podnośnika ze skrzynią. Gdy będzie jechał na górę, wskocz nań. Zeskocz ze skrzyni i podejdź do przełącznika. Naciśnij klawisz "użycia", a potem wykorzystaj komputer wywołujący impulsy elektryczne. To uruchomi drabinę. Odwróć się i wejdź po drabinie. Dostań się na windę, otwórz kłapę i wejdź do środka. Następnie zabij wrogów i wdrap się na skrzynię znajdującą się koło windy. Wskocz wyżej. Uważaj na działko oraz bądź przygotowany na "miłe powitanie". Idź na prawo, aż dojdiesz do drzwi. Po schodach idź na górę.

Skieruj się na prawo, wskocz na górę (tam, gdzie znajduje się nieczynna winda). Teraz będziesz musiał wskoczyć ponownie na górę. Zauważysz 2 poziome filary, wejdź na ten z prawej i skocz wyżej. Idź do miejsca, gdzie jest podest (aby dojść na prawidłowy, musisz iść lewą stroną), wskocz wyżej, po czym wejdź na stopień i skocz na górę. Idź prosto (uważaj na snajperów), skreć w prawo i znowu w prawo. Wejdź na drabinę i zeskocz niżej. Kieruj się prosto, aż dotrzesz do kolejnej drabinki. Wchodząc dalej, znajdziesz się w pewnym pomieszczeniu. Odpręż się i obejrzyj filmik.

Unexpected Allies: podejdź do włącznika z lewej strony. Wywołaj spięcie swoim komputerem (tym, co ma pred, nie zaś tym, na którym grasz)). Wejdź w otwartą windę obok. Idąc prosto; wejdź w otwarte drzwi. Idź lewą stroną i otwórz drzwi. Wejdź do szybu. Będąc na samym dole, naciśnij zielony przycisk. Otworzy się śluza. Zrób tak samo jak poprzednio. Gdy zejdziesz do pomieszczenia, idź lewą stroną i otwórz drugie drzwi. Wskocz na kratę wyżej, wejdź na podest. Podchodząc do rur, użyj skoku dosięgnię, by wejść wyżej. Zniszcz tablicę i wywołaj zwarcie. Zejdź i otwórz drzwi. Idź prosto, otwórz drzwi i weź nową broń.

Podejdź do włącznika i wywołaj zwarcie. Wejdź w drzwi, które się otworzyły. Otwórz drzwi z prawej i weź broń oraz maskę. Potem wyjdź drzwiami, które się otworzyły. Idź do miejsca, w którym wzięłeś "REMOTE BOMB" i wejdź w otwarte drzwi. Następnie wejdź drabiną na samą górę i idź cały czas kanałem, potem zeskocz w dół. Uruchom 2 dzwignie i odsuń się. Wejdź w dziurę powstałą przy wybuchu. Idąc prosto otwórz drzwi. Przeszukując pomieszczenie z lewej strony znajdziesz włócznię oraz kamuflaż. Następnie pójź korytarzem w kierunku kolejnych drzwi. Otwierając jedno z drzwi trafisz do miejsca, w którym znajdziesz pozostałą broń. Potem wchodząc po schodach otwórz kłapę oraz drzwi znajdujące się wewnątrz. Teraz musisz wskoczyć na górę kraty (są 2 miejsca, dzięki którym się tam dostaniesz: jedno zaraz nad tobą - otwór w kratce, bądź to koło drzwi będących na końcu korytarza). Na górze znajdziesz tablicę, w której trzeba wywołać zwarcie (komp. Preda). Zejdź na dół. Wchodząc do nowego pomieszczenia weź speargun. Idź do następnych drzwi, poczym wskocz na windę. Gdy z niej wyjdiesz przygotuj się na ciężką walkę. Potem strzel w beczki znajdujące się koło, czolgu. Wybuch spowoduje powstanie

ogromnej dziury. Zejdź na dół (uważaj jednak na działka). Zanim statek zacznie ostrzeliwać bazę wskocz na niego. Właśnie przeszedłeś misję.

Old Debst: otwórz kłapę, potem wskocz do kanału. Wyjdź z wody, do której wpadłeś. Gdy dojdiesz do dużego pomieszczenia, przygłój się na walkę z Obcymi. Od tego czasu będą atakować stadami, więc używaj działka plazmowego na większą odległość, a włóż ci w bezpośrednim kontakcie. Kiedy rozprawisz się z nieprzyjaciółmi, wskocz na półkę skalną, po czym idź korytarzem. Skręć 2x w lewo. Dojdiesz do pomieszczenia, w którym zauważysz dwie skały. Wejdź na tę niższą i wskocz na następną, by wydostać się na powierzchnię. Teraz stój w miejscu, strzelając z działka plazmowego w nadchodzących z góry Obcych. Gdy upewnisz się, że wszystkich zabiłeś, wówczas spojrz w prawą stronę. Zauważysz korytarz. Idź prosto, potem uciekaj na lewą stronę, gdyż z prawej nadciągają będą żądni wrażeń Obcy. Zabij ich i wskocz do wielkiego otworu. Wyjdź z wody i idź ku górze. Napotkasz korytarzem dotrzesz do miejsca, w którym zauważysz długą rurę. Wejdź na nią i idź na drugi brzeg (uważaj na dwóch Predalienów, bowiem jeden z nich będzie próbował cię zająć z tyłu). Po zabicu Obcych idź do góry, potem skręć w prawo i poszukaj windy. Obok niej znajduje się dźwignia, której będziesz musiał użyć. Teraz podejdź do dużej skrzyni i użyj komputera naręcznego. Idź do windy, po czym jedź ku górze. Po wyjściu z niej, skręć w prawo oraz zejść schodami. Na samym dole wejdź do pokoju i uruchom dźwignię. Wróć na górę i używając komputera naręcznego wywołaj spieczę przy włączniku (ten obok bramy). Zabij Obcych. Musisz teraz poczekać na statek, który rakietami zniszczy główną bramę. Po wyjściu na zewnątrz podejdź do bunkra. Zastaniesz tam swojego kumpla, od którego dostaniesz w prezencie dysk. Otwórz pierwsze i drugie drzwi. Przeszedłeś planszę.

New Target: wskocz wyżej, idąc kanałem wentylacyjnym, zeskocz. Zejdź po drabinie. Otwórz kłapę i zejdź. Podejdź do włącznika i wywołaj zwarcie. Wróć na początek i wskocz do powstałego miejsca. Idź dalej, skręć w prawo, potem w lewo, by otworzyć metalową kłapę. Dojdiesz do bazy korporacji. Zniszcz wszystkie działka i wyeliminuj ludzi. Wskocz wyżej i znajdź windę. Pojedziesz nią do miejsca, w którym użyjesz dźwigni. Wróć teraz na dół i wskocz do otworu powstałego po spadających skrzyniach. Idąc tunelem, zeskocz. Po lewej stronie znajduje się drabinka.

Wejdź na nią, po czym zeskocz na drugą stronę. Taktyka polega na tym, by iść cały czas prosto i strzelać z shouldera do Obcych (nie licząc 2 snajperów, których również spotkasz). Na samym końcu na tkniesz się na tunel, którym dojdiesz do głębokiej, ciągnącej się w dół jamy. W tej chwili musisz zeskakiwać po podestach, aż dotrzesz do kolejnych drzwi. Zabijając Obcych, dotrzesz do pomieszczenia, w którym musisz wskoczyć do rowu - w nim znajduje się tunel wentylacyjny. Idąc kanałem, zeskocz niżej (w ciemnych miejscach, takich jak tunele, używaj komputera naręcznego, by oświetlić miejsce). Właśnie ukończyłeś ten etap.

Trophy: zeskocz. Idź w prawo. Następnie tunelem dotrzesz do pomieszczenia, w którym zdobędziesz pistolet oraz amunicję do spearguna (uważaj jednak na twarzołapa, czatującego koło sprzętu). Wracając, uważaj na kolejnego twarzołapa, który niespodziewanie wyskoczy z szybu wentylacyjnego. Zabij go i wejdź w miejsce, z którego wyskoczył. Idź prosto, zniszcz kratę i zejdź. Podejdź do włącznika (tego z lewej strony) i użyj komputera naręcznego. Kiedy otworzą się drzwi, idź do tunelu. Uważaj na Obcych atakujących stadami. Gdy dojdiesz do pomieszczenia, uruchom dźwignię. Teraz wejdź w kolejny tunel. Dojdiesz do miejsca, w którym będzie dwóch syntetycznych ludzi. Zabij ich, po czym zniszcz dwa działka znajdujące się na dole. Zejdź niżej oraz przejdź pod rurą. Idąc dalej, dotrzesz do następnego tunelu. Będziesz musiał zabić całe stado Obcych z Pretorianem na czele. Twoja dalsza podróż będzie polegała na dojściu do centralnego gniazda Obcych. Stanie się to wtedy, gdy wyjdiesz na powierzchnię, kierując się w wejście do gniazda. Będą cię czekać dwie główne walki. Pierwszą stoczysz z królową Obcych. Natomiast drugą z generałem siedzącym w robocie. W tej walce używaj spearguna. Jeśli dobiże trafisz (najlepiej celuj w środek), zakończysz pojedynek jednym strzałem.

Alien

Birth: gdy wyjdiesz z pogmatwanych szymbów wentylacyjnych, idź w prawo, po czym przejdź przez szparę w drzwiach. Idź prosto, teraz skręć w prawo. Zauważysz otwarte drzwi, a w środku śpiącego człowieka. Skocz teraz na jego twarz.

Wydostań się na zewnątrz, rozrywając klatkę piersiową - wyskocz z okna na dół. Podejdź do robotnika i poczekaj, aż pójdzie. Stań koło skrzyni. Zanim marine przyjdzie skontrolować teren, idź szybko w lewą

stronę. Następnie skręć w prawo, potem ponownie w prawo i w lewo. Wejdź na samą górę skrzyni i wskocz na górę. Idź prosto, skręć w prawo. Gdy dotrzesz do końca, zeskocz na dół. Przed sobą zauważysz dużą skrzynię. Przejdź obok niej, aby nie zostać zauważonym przez ludzi. Gdy strzegący marine spojrz w przeciwną stronę, ruszaj prosto (przejdź obok niego). Teraz odnajdź otwór w płocie i przejdź przez niego.

Surprise: wejdź w drzwi (te po lewej stronie), podejdź do włącznika i naciśnij go. Idąc prosto, skręć w prawo. Idź dalej, aż dojdiesz do miejsca, w którym wylądował statek. Gdy uporasz się z marine, skieruj się w stronę zepsutej ciężarówki; skręć w prawo. Dotrzesz do drzwi. Musisz teraz szybko biec na drugą stronę, gdyż za chwilę uruchomią się automatyczne działka. Kiedy trafisz do większego pomieszczenia, wskocz na samą górę. Teraz idź korytarzem. Dojdiesz do kolejnego pokoju. Wejdź na sufit - przechodząc przez jeden z otworów, zauważysz na górze kanał wentylacyjny. Idź nim. Kiedy z niego wyjdiesz, idź w prawo i przejdź przez następny (znajduje się na wprost ciebie). Po zejściu zabij ludzi i wejdź po schodach na górę. Kieruj się prawą stroną. Zauważysz człowieka pracującego przy kanale wentylacyjnym. Zabij go i zniszcz kłapę, po czym wejdź do kanału. W końcu zlecisz (level 2). Zabij ludzi. Podążaj teraz lewą stroną. Potem skręć w prawo. Wchodząc w napotkane drzwi, trafisz do pomieszczenia, w którym znajduje się komputer kontrolny. Musisz go zniszczyć, by uwolnić Obcych. Zeskocz teraz w dół (tam, gdzie widzisz drabinkę). Po wyjściu na zewnątrz zniszcz kratę. Podążaj cały czas korytarzem, a potem skręć w lewo. W końcu dotrzesz do plastikowych drzwi, które będziesz musiał zniszczyć. Potem dojdź korytarzem do kolejnych drzwi i wyjdź na zewnątrz. Zauważysz Obcych walczących z ludźmi. Pomóż im, po czym zeskocz (miejsce to znajduje się tam, gdzie stoją 2 samochody). Idąc dalej, zniszcz kratę. Idź kanałem, potem wejdź po schodach na górę (uważaj na żołnierza z minigunem). Następnie nad drzwiami zauważysz korytarz. Rozwal kratę i wejdź tam.

Escape: podążaj korytarzem (uważaj na 3 ludzi i działko), skręć w lewo. Niszcząc kratę, wejdź w otwór (znajdujący się na górze). Przejdź do następnego pomieszczenia, niszcząc kable obok wentylatorów (wtedy przestaną działać), po czym zeskocz. Potem musisz zniszczyć działka oraz (po zniszczeniu kraty) wejść do kanału. Tym sposobem dojdiesz do wentylatora. Idąc ku górze, wejdź w kolejny otwór. Gdy wydostaniesz się z niego, idź prosto, potem skręć w prawo i zniszcz kolejną kratę. Wejdź w nieczynny wentylator. Dotrzesz do pomieszczenia, w którym zniszczysz dwie tablice (te koło wejścia). Po powrocie do wentylatora, skieruj się w lewo (zniszcz działko). Wejdź w napotkany otwór (ten na górze), potem w następny. Zniszcz kratę, zeskocz niżej (uważaj na działko). Podążaj prosto, potem skręć w prawo. Następnie zbij szybę i zeskocz na dół, wejdź w drzwi (te z prawej). Idąc dalej, zeskocz na dół. Przygotuj się do walki z Predatorem. Musisz go osłabić (nie da się go wykończyć) - gdy to zrobisz, włączy samodestrukcję. Teraz ukryj się przed wybuchem koło pancernych drzwi od windy (tam, gdzie klawiatura numeryczna świeci na czerwono). Po eksplozji wskocz do powstałego otworu.

Vengeance: wyjdź przejściem wyżej. Dojdź do drabinki, potem wskocz na górę. Gdy zauważysz kratę, zniszcz ją. Dzięki temu dotrzesz do kolejnych pomieszczeń, w których będziesz musiał odnaleźć kolejną drabinkę. Uwolnij uwięzionego Obcego, niszcząc urządzenie kontrolne (to podobne do klawiatury). Spójrz teraz w górę. Zauważysz tunel (najpierw zniszcz kratę), co pomoże ci dojść do drzwi zniszczonych przez Predaliena, który został uwolniony. Wejdź do pomieszczenia, po czym zniszcz szybę (tę z prawej). Po wejściu tam, dostań się do tunelu, znajdującego się zaraz nad tobą.

Odnajdź schody, które zaprowadzą cię do kolejnego pomieszczenia z klatką na suficie. Idąc po niej, zeskocz niżej. Tunelem dotrzesz do miejsca, w którym są dwa wentylatory. Wejdź na górę i idź prosto. Poruszaj się w kolejnym tunelu (tylko nad drzwiami), po skrócie w lewo zeskocz na sam dół. Zniszcz kratę poniżej (tam, gdzie jest "naderwana"). Musisz odnaleźć i zniszczyć urządzenie kontrolne: dzięki niemu dotrzesz powstałym otworem (będzie między skrzyniami) w nowe miejsce. Zniszcz kolejne urządzenie i udaj się na lewą stronę. Znajdziesz drabinkę, którą zejdziesz na sam dół, następnie zniszcz 2 działka. Idź w lewo. Na dole znajduje się kłapa, którą musisz zniszczyć, by dojść dalej. Gdy wyjdiesz na zewnątrz, kieruj się ku wentylatorom (jednak nie wchodź na nie, tylko przejdź przez otwór).

Abduction: plansza prosta jak dwa metry sznurka. Cała filozofia polega na tym, by niszczyć napotkane czujniki ruchu przy ładunkach wybuchowych. Potem wystarczy dokopać kilku ludziom, przejść przez kilka korytarzy, i misję przeszliśmy. Proste, prawda?

Pursuit: idąc korytarzem prosto, niszcz działka; potem skręć w lewo. Zniszcz kratę i zejdź (przygotuj się do walki). Zeskocz niżej i



zniszczyć tablicę koła dźwigni (obok drzwi). Po skręceniu w lewo, popatrz w górę. Zobaczysz 2 kraty. Zniszcz tę z lewej strony. Dojdź do tunelu. Przy rozwidleniu skręć w lewo i zniszcz kratę. Zauważysz wielki wentylator. Następnie zniszcz 3 tablice (wtedy zostanie wyłączony), wchodząc, skręcając w lewo, niszcząc przy tym kratę. Dojdź do urządzenia kontrolnego, które musisz zniszczyć. Wróć do wejścia (tam, gdzie była kratka), skręć w prawo (uważaj na działka i ludzi syntetycznych... unikaj walki), potem w lewo. Następnie wskocz na samą górę i zniszcz tablicę obok drzwi. Powtórz jeszcze raz ten manewr. Uważaj na gości z minigunem i kilku jego kolegów, którzy najwidoczniej cię nie polubili. Podejdź do drzwi.

Freedom: skręć w lewo, po czym wejdź na górę (uważaj na żołnierza ze snajperką). Idź prosto, zniszcz kratę (tę na górze), skręć w prawo i zniszcz kolejną. Podejdź do urządzenia kontrolującego działko i zniszcz je, potem dojdź do drabinki, zejdź w dół i zniszcz urządzenie. Wróć do pomieszczenia z drabinką i wskocz na górę. Odnajdź drzwi z napisem "FASTGATE" i wskocz na górę. Idąc dalej, skocz w prawo (tam, gdzie było dwóch ludzi). Wkrótce zauważysz Predatora, który zniszczył czołg. Wejdź teraz w otwór znajdujący się po prawej stronie - ten, z którego leci para.

Zniszcz siatkę i wejdź na samą górę, w widoczny szyb wentylacyjny. Gdy wyjdiesz z szybu, kieruj się na lewo. Twoim zadaniem będzie zniszczenie urządzeń, jakie napotkasz. W końcu dojdź do korytarza nr 2: wejdź przez kratę. Gdy zejdziesz, kieruj się do drzwi, które się otwory. Teraz czeka cię walka z dwoma łowcami. Gdy zabijesz jednego, do walki włączy się drugi. Po ich śmierci otworzą się drzwi. Musisz wejść na górę (przez kratę) i zniszczyć komputery kontrolne. Wylądować statek. Zejdź na dół i złap doktora (wystarczy go raz uderzyć, np. ze szponów).



Marine

Unwelcome Guests: otwórz drzwi, używając urządzenia łamiącego kody. Korytarzem dojdź do pokoju, w którym zauważysz kłapę (jest na dole). Otwórz ją i skocz niżej. Podejdź do drzwi (tych na lewo) i otwórz je. Dochodząc do mostu poczekaj, aż Predator zniszczy pozostałe beczki. Potem przejdź na drugą stronę i idź w lewo (uważaj na "latającą" ciężarówkę!). Po drodze na górę otwórz napotkaną drzwi.

Zejdź drabinką. Dojdź do dźwigni i uruchom ją (dzięki temu lotnisko zostanie oświetlone), po czym wracając na zewnątrz, wejdź w drzwi po lewej. Dojdź windy na górę i uruchom komputer. Wróć na dół i porozmawiaj ze swoim dowódcą. Gdy to zrobisz, skieruj się w lewo (tam, gdzie są czołgi).

Oto masz przed oczami lokację, którą miałeś okazję zobaczyć w demie AvP2 (więc nie będę jej opisywał). Wystarczy, że obejdziesz korytarze i wrócisz na początek.

Teraz idź prosto, skręć w prawo, potem 2x w lewo. Dojdź do gniazda Obcych. Dotarcie do dziewczyny nie sprawi ci większych kłopotów (gorzej z wyjściem). Kiedy ją odnajdziesz, okaże się, że twoja pomoc na niewiele się zda (już "zaopiekował" się nią twarzofaz). Musisz teraz wrócić na początek, do czołgu (gdą będziesz wychodził z gniazda, zrób to jak najszybciej, gdyż za tobą pobiegną szukający "nowych znajomości" Obcy).

Collateral Damage: po wejściu do kanału dotrzesz do kilku sektorów. Taktyka będzie polegała na tym, by uruchamiając kolejne dźwignie "przepuścić" kumpli jadących czołgiem (w jednym tylko przypadku musisz zdobyć spawarkę i używając jej otworzyć kłapę). Z Obcymi powinniśmy sobie poradzić bez najmniejszych problemów, więc nie będę się rozpisywał. Jedynie na końcu (chyba sektor 4) musisz strzelić w beczki (te obok drzwi) i później uruchomić włącznik (używając haksmatu).

Betrayal: idź korytarzem, skręć w lewo i otwórz drzwi (pokój komunikacyjny).

Podnieś nóż i zabij strażnika. Dochodząc do drabiny wejdź na górę, otwierając kolejne śluzy.

Kiedy znajdziesz kratę, wejdź na nią. Zabierze cię na górę. Podnieś spawarkę i amunicję do pistoletu. Używając spawarki, otwórz kratę (jest na górze). Poruszaj się szybem wentylacyjnym.

Wykorzystując spawarkę, otwórz kratę. Gdy dojdiesz do drabinki, zejdź. Otwórz drzwi z prawej. Idąc dalej, skręć w lewo (uważaj na Predaliena), potem w prawo. Podejdź do drzwi, popatrz w lewo. Zauważysz kratę, którą otworzysz spawarką. Szybem wentylacyjnym idź prosto.

Zeskocz. Uruchom włącznik i idź za kapsułą, po czym zeskocz na dół. Teraz idź napotkanymi szybami wentylacyjnymi.

Odszukaj drabinki i wejdź na górę, uruchamiając 2 włączniki (jeden z nich otworzy kratę; potem wejdź do szybu). Dojdź do pomieszczenia wypełnionego jajami Obcych. Wejdź do kanału (jest ogrodzony siatką). Płynąc nim, otwórz spawarką kratę i skieruj się w prawo, po czym wypłyn na powierzchnię. Uruchom dźwignię. Płynąc kanałem, trafisz do następnego pomieszczenia. Wchodząc po drabinie, poczekaj, aż wyjdą strażnicy. Zabij ich i wejdź w otwarte drzwi, potem skręć w lewo. Wejdź drabinką. Odszukaj windę.

Po wyjściu na zewnątrz znajdź haksmat i klucz (karta elektroniczna). Haksmat znajduje się na stoliku z niebieskim laserem. Kiedy je zdobędziesz, odszukaj windę i jedź na górę. Weź dysk, potem wróć na dół. Musisz odszukać windę, która była nieczynna. Gdy ją znajdziesz, wejdź do środka i pojedź na górę. Otwórz śluzę i idź prosto.

Uruchom widoczną dźwignię i podejdź do ostatniego komputera. Idź do przodu. Dojdź do włącznika - uruchom go. Zejdź. Idąc korytarzami, dotrzesz do przejścia, gdzie zauważysz, na wprost, silos z numerem 3. Wejdź po drabinie. Gdy będziesz po drugiej stronie (silos 3), skieruj się w prawo (po podestu) i wskocz na górę (uważaj, byś nie spadł). Zejdź po drabinie. Idź w prawo i otwórz drzwi. Po otwarciu kolejnych (z prawej) dojdź do windy. Po wyjściu z niej zejdź na dół, gdzie czeka cię walka z kilkoma komandosami i gościem w mechu. Po walce wejdź na kłapę.

A Long Detour: wejdź do kanału (tam, skąd wylażą Obcy). Wejdź drabinką. Idąc w lewo, znajdziesz amunicję; potem idź w prawo. Używając spawarki, otwórz drzwi (uważaj na Obcych). Skieruj się w lewo i otwórz drzwi. Zniszcz jaja Obcych (np. wyrzutnią rakiet). Wejdź drabinką na górę i zejdź otworem w dół. Odnajdź dźwignię i uruchom ją. Wracając na górę, wejdź w "czynne" drzwi. Musisz iść na level 2 i wskoczyć na drugą stronę. Po dojsciu na drugi koniec levelu 2, otwórz drzwi. Korzystając ze spawarki, otwórz drzwi (te na lewo) i uruchom dźwignię. Potem, po wejściu na metalowy podest, wskocz na skrynię i wejdź na górę. Podejdź do dźwigni i uruchom ją. Gdy to zrobisz, regularnie zaczną cię atakować Obcy. Zejdź; wejdź w "powstałe" drzwi. Podążając korytarzem, uważaj na "niespodziewanych gości" nadchodzących z tyłu. Wejdź do napotkanego pomieszczenia. Uruchom komputer, zejdź na dół i naciśnij dźwignię. Musisz teraz wrócić na początek, ponownie wchodząc po skryniach. Zejdź (level 1). Po wejściu w drzwi skręć w lewo. Idąc korytarzem, wejdź do szybu wentylacyjnego.

Price of Admission: kiedy dojedziesz windą na górę, szybko wskocz na wprost (z miejsca, gdzie leży skrynia). Znalazłeś się właśnie na belce. Skieruj się w prawo i wejdź po drabinie. Idąc korytarzami, dojdź do schodów, którymi zajdziesz do pokoju (Communication Center). Uruchom komputer i dźwignię. Po zejściu, idź do drzwi (tych po lewej stronie). Gdy nimi przejdiesz, czeka cię walka z Predatorem. Poczekaj go rakietą albo amunicją ze smatguna. Po uporaniu się z tym problemem podążaj dalej - wejdź w drzwi (te na lewo).

Loose Ends: poruszaj się korytarzami, aż dojdź do lotniska. Zejdź do windy i zjedź nią. Uruchom komputer: po czym - wracając do korytarza - zabij Predatoria. Zeskocz niżej. Wejdź do pomieszczenia wypełnionego amunicją i bronią. Po zabraniu potrzebnych rzeczy, wróć na lotnisko (uważaj na Obcych). Gdy zabijesz Predatoria, poczekaj, aż wylądować statek. Kiedy opuści kłapę, wejdź do środka.

Savior: wejdź do otworu, zejdź po skalnych podestach. Idąc korytarzem, zabij Obcych za pomocą miotacza płomieni. Podejdź do generatora i uruchom go (jest obok windy).

Kiedy to zrobisz, zjedź windą. Idź korytarzem. Dojdź do pomieszczenia z trzema "otworami" (jeden jest zamknięty). Po wejściu w pozostałe dwa musisz zniszczyć "umocnienia" podtrzymujące 2 turbiny. Otwórz to zamknięte przejście. Idź dalej, zeskocz w dół (do gniazda Obcych). Teraz czeka cię walka z królową Obcych. Po zejściu do pomieszczenia, w którym się znajduje, podnoś co jakiś czas napotkaną broń i amunicję. Kiedy królowa padnie martwa, wejdź w przejście utworzone przez wybuch. Poczekaj, aż statek opuści kłapę, wtedy wejdź do środka - tym samym odlecieś z tego "uroczego" miejsca.

The End!

HEROES of Might & Magic

Nie ma chyba wśród graczy nikogo, kto nie zetknął się kiedykolwiek choćby z nazwami Heroes of Might & Magic czy też Might & Magic. Jednak nawet ich miłośnicy nie muszą wiedzieć, że cykl Siły i Magii to nie tylko te serie, lecz także Legends, Crusaders, Arcomage...

Crusaders of Might & Magic



Prawdę mówiąc, takiej gry po 3DO się nie spodziewałem. Crusaders to TPP (jeden z moich ulubionych gatunków) w naprawdę niezłym wydaniu. Wcielamy się tutaj w postać Draka, którego - kiedy ów był jeszcze dzieckiem - rodzinną wieś została zniszczona przez hordy ożywionych dowodzonych przez Nekrosa. Nic dziwnego, że Drak dorastał, żyjąc chęcią odwetu. Pierwszy atak był jednak niezbyt udany - pokonany Drak trafił do celi. W tym też właśnie miejscu zaczyna się nasza przygoda. Pierwsze, co może nas zaskoczyć, to śliczna jak na tamte czasy grafika. Drugą przemiłą niespodzianką będzie z pewnością muzyka. Ponury klimat, jakieś niesamowite dźwięki, niespokojna muzyka... Da jej, to znaczy po wyjściu z podziemi jest jeszcze ciekawiej. Możemy odwiedzać wioski, zakupować broń czy użyteczne przedmioty, rozmawiać z wieśniakami, by dowiedzieć się od nich interesujących rzeczy, zbierać broń oraz przedmioty przydatne nam w walce oraz, czy przede wszystkim, wykonywać subquesty, które doprowadzą nas do nekromanty. Podróż nie powinna się nużyć, lokacje są bardzo starannie wykonane, muzyka zmienia się zależnie od planszy, poziom trudności także odpowiednio rośnie. Jeżeli ktoś lubił pograć w Heretic II czy Drakan, z pewnością jest to pozycja dla niego. "Krucjatorzy" być może nie są już zbyt młodzi (data premiery: początek 2000), jednak nadal potrafią wciągnąć na drugie godziny...

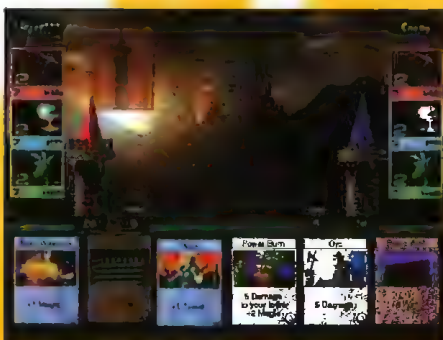
Legends of Might & Magic



I tym razem programiści z 3DO postanowili zaskoczyć wszystkich, wydając na rynek grę FPP/RPG z

możliwością gry tylko po Sieci. Napisałem od razu, że testowałem ją krótko, ponieważ nie potrafiłem się do niej przekonać. Mimo wspaniałej, do czego nas już panowie z NWC przyzwyczaili, grafika i naprawdę ciekawego pomysłu, gra nie była zbyt dobra. Po obejrzeniu intry, przygotowującego nas na liczne batalie, wybieraliśmy jedną z sześciu profesji (trzy o dobrym oraz trzy o złym charakterze), wreszcie - jedną z kilkudziesięciu plansz. Po dokonaniu wyboru łączyliśmy się z innymi, maksymalnie szesnastoma - graczami - zaczynaliśmy walkę. Całość polegała na wykonaniu krótkiego questu, w którym przeskadzać nam mieli nasi przeciwnicy - zarówno prawdziwi, jak i bestie wykreowane przez programistów (około 50 rodzajów). Jako się rzekło - Legendy nie odniosły komercyjnego sukcesu. Błędem było być może nastawienie rozgrywki tylko na tryb multiplayer i uproszczenie konceptu świata Siły i Magii (wszystko sprowadza się do walki). W każdym razie próba stworzenia first-person shootera w stylu Counter-Strike'a w realiach średniowiecznych okazała się średnio udana i Legends of Might & Magic kojarzony będzie zapewne już na zawsze jako jego marny klon.

Arcomage



Tym razem obeszło się bez dużego rozgłosu, a także chyba bez niespodzianki. Arcomage bowiem jest sieciową grą karcianą (a więc czymś w rodzaju might&magicowego Magic: The Gathering) w której każdy z graczy stara się rozbudować własną domenę - wieżę maga. Naturalnie w zadaniu tym przeszkadza nam nasz online'owy przeciwnik. Sama rozrywka bardzo przypomina uproszczone M:TG - co turę dobiera się kartę i używa którejś z pul, następnie po analogicznej turze przeciwnika dobiera kolejną kartę, używa innej i tak dalej... Uproszczenie w stosunku do M:TG polega na tym, że w jednej rundzie można wykonać tylko jedną akcję: zwiększyć pulę surowców, "dobudować" kolejne kondygnacje wieży, wzniesić mur chroniący przed atakami przeciwnika lub zaatakować go samodzielnie. Mimo niewielkiego stopnia komplikacji, a dzięki dużej liczbie zróżnicowanych kart Arcomage naprawdę może się podobać. Napisałem jednak, że nie była ona dla wielbicieli serii HoMM i M&M niespodzianką. Dlaczego? W Arcomage można było pograć w karczmach już od szóstej części Might & Magic! Pewnie też dlatego znalazło się niewiele chętnych, by za nią płacić, kiedy z komputerem można było pograć za darmo...

Heroes Chronicles

Kiedyś jeden z recenzentów CDA zapytał, ile razy można płacić za to samo (chodzi o wtórność zarówno w grafice, muzyce, jak i w miedności, pomysłach etc.). Panowie z 3DO najwyraźniej doszli do wniosku, że nieskończenie wiele. W ten sposób powstała saga Heroes Chronicles, najwyraźniejszy chyba przykład polityki 3DO, nastawionej na drenowanie kieszeni fanów. Każda Kronika to zaledwie jedna kampania (wszystkie, prócz dwóch ostatnich - internetowych - wydawane są osobno, więc za każdą z nich trzeba zapłacić), której centralnym bohaterem (o nieustalonej profesji) jest Tarnum. Co ciekawe, w każdej z kolejnych Kronik próbujący odkupić jakieś niesprecyzowane grzechy Tarnum jest kimś innym, tzn. jego profesja się zmienia (barbarian, overlord etc.), on sam zaś rozpoczyna na pierwszym poziomie doświadczenia. Słowem: w gruncie rzeczy całą przygodę rozpoczyna się od nowa. Prócz nowych



kampanii nie mamy zaś praktycznie nic. Zarówno scenariusze, jak i gra w trybie multiplayer zostały zablokowane, co w sytuacji gdy Kroniki nie wprowadzają żadnych zmian w rozgrywkę, a kampanie możemy ściągać z Internetu - stawia pod ogromnym



znakiem zapytania sens ich zakupu. I choć można wprawdzie twierdzić, że Kroniki to dobry sposób na zabicie czasu, jaki pozostał do premiery HoMM4 (ta polska już w początkach kwietnia) jednak - w moim przekonaniu - to po prostu kolejna próba zbitcia kasy.

CDA

NEWS

■ Jeśli wszystko dobrze pójdzie, to od połowy lutego toczą się rozgrywki Polish RTCW League.

<http://pr.fpp.pl>

■ W Necie pojawił się nowy serwis mapowy do AvP2.

<http://www.planetavp.com/derelect/>

■ Jeśli zapowiedzi Westwood okazały się prawdziwe, od 15 lutego dostępne jest demo C&C: Renegade, oferujące jedną multiplayerową mapę, 11 pojazdów, 23 bronie i 28 charakterów.

■ Z pod adresu <http://www.sler-ra.com/games/dlehard/> możecie zassać oficjalne demo (zajmuje, bagatela, 88 MB) gry Die Hard: Nakatami Plaza, nad którą pracują ludzie z Piranha Games.

■ Z kolei z pod adresu <http://www.3dgame.com/games/ghostrecon/> możecie pobrać trzydziestodwumegowy patch do Ghost Recona.

■ Premiera gry Soldier of Fortune 2 przełożono. Sequel Sof ukaże się najwcześniej w czerwcu tego roku.

■ Od końca lutego powinna być dostępna w sprzedaży gra C&C: Renegade.

■ THX razem z Volition ogłosili, że pojawi się sequel gry Red Faction.

■ Garsc informacji na temat MoH... W październiku ma się pojawić dodatek o nazwie Team Assault. Istnieje szansa, że MoH: Allied Assault zostanie przeniesiony na GameCube. Podobno jeszcze w 2002 roku ukaże się kolejna część MoH w wersji na PC, PS2 i prawdopodobnie również na GameCube.

■ W Sieci dostępna jest już oficjalna strona Counter-Strike: Condition Zero. <http://www.cs-conditionzero.com/>

■ Pełna wersja gry Gore ma się pojawić już tej wiosny.

■ Na jesień zapowiadana jest premiera Xboxowej wersji gry SWAT: Global Strike.

■ Na 100% wiadomo już, że zostanie wydana konsolowa wersja Return To Castle Wolfenstein. Gra ukaże się na Xbox i PS2.

■ Polskim wydawcą gry Hitman 2 jest firma IM Group. W momencie gdy czytacie tę zapowiedź, Hitman 2 powinien być już dostępny w sprzedaży w cenie 139 zł.

■ Bohemia Interactive wypuściła patch do Operation Flashpoint. Można go pobrać z pod tego adresu: <http://www.flashpoint1985.com/download/download.html>

■ Dostępny jest już patch 1.1 do RTCW. Można go pobrać z http://host.fpp.pl/poson/rctw/download/f_1_1.exe

■ Rosyjska firma Buka pracuje nad grą MARCH: Offworld Recon, która ma być kombinacją strzelanki z taktyczną symulacją. Będziemy w niej prowadzić drużynę wojowników do walki z cyborgami.

■ W Sieci dostępny jest już mod w nowej wersji (2.2.0) do UT o nazwie Tactical Ops.

http://unreal.gracz.net/31/dwnld/TO21x_to_220PatchSetup.exe

FPP Zone

■ Sławek "SLip" Lipowski
slip@cdaction.com.pl

elo!

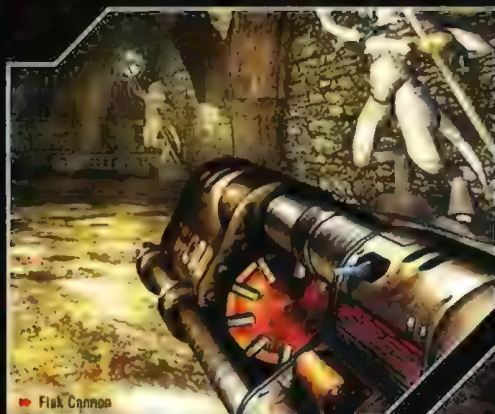
FPP + MZ na CD

Mam nadzieję, że każdy z was zorientował się już, iż od numeru marcowego na CD-ku CDA zamieszczany jest FPP + MZ z in w całości poświęcony tematyce gier FPP. W tym miechu znajdziecie w nim recenzje (RTCW, Red Faction, Mortyr, Wolfenstein 3D), kilka poradników i porad (np. RTCW i Kingpin), dość obszerny Kącik Twórcy, kilka innych tekstów i demonstracyjną wersję programu Wicked 3D, który służy do zwiększania przestrzenności obrazu. Mała ciekawostka - tekstami zawartymi w tym numerze FPP + MZ można by zapełnić ok. 30 stron w CDA! Robi wrażenie, prawda? :)

Witka! Mimo że to kwietniowy CDA, nie będę dziś przesadnie żartował. Wymaga tego sytuacja - oto właśnie na waszych oczach startuje nowy kącik poświęcony FPP-kom o dumnej (i bardzo hojarszącej się z CDA :) nazwie FPP Action. Niektórzy mogą mnie jeszcze pamiętać z czasów, kiedy pisałem do FPP Zone CD - UnrealZone Ltd. Ale mniejsza o to. Lepiej przyjrzyjcie się temu, co w tym miechu dla was przygotowałem. Na pierwszy danie proponuję nowy i screeny przedstawiające bronie z UT2. Następnie możecie prześledzić tekst o W3D i RTCW. Na deser pozostaje ramka z poradą dla osób narzekających na tempo gry w UT i krótki opis zawartości FPP + MZ.

Unreal Tournament 2 - uzbrojenie

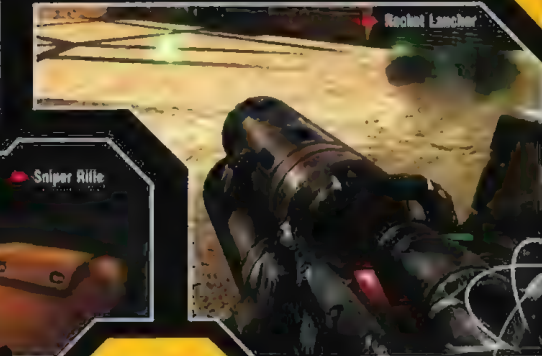
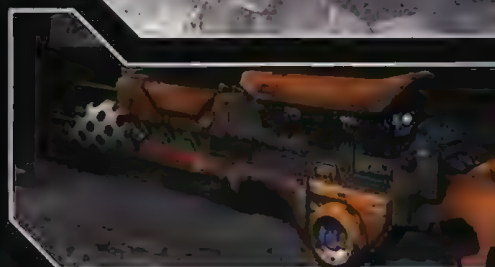
O nadchodzącym sequelu gry Unreal Tournament jest coraz głośniejsze. Sam miałem okazję pisać o nim już dwukrotnie (zainteresowanych odsyłam do Action Plusa 2/2002 i 4/2002). Dziś chciałbym, abyście zobaczyli, jak będzie wyglądało kilka pukawek dostępnych w UT2. Oto one:



Flak Cannon



Shotgun



Sniper Rifle

Rocket Launcher

Wolfenstein kiedyś i obecnie

Cofnijmy się na chwilę do dwudziestego wieku, a dokładniej do początku lat dziewięćdziesiątych. W tamtym okresie królowały pecety wyposażone w procki 286. Wtedy też ID Software wydał rewelacyjną jak na tamte czasy grę Wolfenstein 3D. Wszyscy doskonale wiemy, że nie była to pierwsza gra FPP, ale to ona niewątpliwie spowodowała, iż gatunek ten zaczął się rozwijać na dobre. Podobny przełom przyniósł dopiero Doom.

Wróćmy teraz do współczesności – do początku dwudziestego pierwszego wieku, w którym to ukazał się sequel W3D – Return To Castle Wolfenstein. Praktycznie zaraz po pojawieniu się Wolfenstein Multiplayer testu zaczęły powstawać klany (np. CDA :)), serwery zapychały się – gracze byli wprost zachwyceni. Niestety premiera pełnej wersji, a to za sprawą zaledwie przeciwnego trybu dla pojedynczego gracza, nie wywołała już takiej furory. Co prawda, tryb Single player nie odpycha, ale jednocześnie nie zawiera żadnych znaczących innowacji. Oo, po prostu standard. Wszyscy spodziewaliśmy się dużo więcej... :(Wydaje mi się, że RTCW nie zostanie szybko zapomniany, ale to tylko dzięki niesamowicie grywalnemu Multiplayerowi.

Ciekawe jest to, że po tylu latach komuś przyszło w ogóle do głowy pomysł stworzenia sequela W3D. BTW czy RTCW to rzeczywiście sequel W3D? Przecież obie gierki dzieli przepaść technologiczna! Mimo to nie ma to chyba większego znaczenia. Najważniejsze jest, że RTCW czerpie pełnymi garściami od własnego dziadka. Mnogość nawiązań jest aż nadto widoczna. Zamek Wolfenstein, postać Blazkowicza, ukryte areny, skarby, początek gry, różnego rodzaju posiłki – wszystko to przywołuje na myśl stareńkiego Wofa. Szkoda tylko, że zaprzepaszczono kilka ciekawych pomysłów. Np. w RTCW brak jest psów, które często atakowały nas w W3D. Swoją drogą, od psów lepszy był motyw z zar-



ciem dla czworonogów, po konsumpcji którego polepszał się stan zdrowia pana Blazkowicza. W3D w ogóle był bardzo rewolucyjną grą. Większość graczy mogła obserwować po raz pierwszy świat oczami bohatera, w grze zaimplementowano kilka rodzajów broni, co nie było wówczas rzeczą oczywistą. Nie można także zapomnieć o bardzo nowatorskim engine'ie, który urzekł ówczesnych graczy idealnie płynną i bardzo ładną grafiką.

Tryb Single W3D zachwycił graczy. Niestety w przypadku RTCW jest nieco gorzej... Grę charakteryzuje bardzo dobra grafika. Oprawa dźwiękowa również stoi na wysokim poziomie (już muzyka, której miałem okazję posłuchać w czasie instalacji, zrobiła na mnie duże wrażenie). Inteligencja komputerowych przeciwników czasami wręcz zachwyca. Do dziś pamiętam, jak pewnego razu rzuciłem w stronę dwóch nazistów granat i schowałem się za rogiem, czekając na wybuch. Jak wielkie było moje zdziwienie, gdy ten sam granat wyładował po chwili pod moimi nogami i wybuch przeniosł kierowanego przeze mnie bohatera do "le-



szego" świata. Jednak okazuje się, że to nie wystarczy. Od współczesnych FPP-ków wymaga się więcej. W RTCW nie mamy okazji kierować ani jednym pojazdem. Brak elementu, który praktycznie stał się już standardem w tego typu grach – to wielki minus. RTCW pogubiło pojawienie się MoH. W tej grze graczy urzekł bardzo dobrze oddany klimat wojny, ciekawe misje, tych elementów brakuje w RTCW.

Podsumowując, pomysł ze stworzeniem gierki – nawiązującej do dawnego przeboju, był świetny. Szkoda tylko, że tytuł ten sprawia wrażenie, jak gdyby był niedokończony. Swoją drogą, autorzy mówili przecież, że chcieli dodać do RTCW jeszcze kilka elementów, ale z powodów finansowych okazało się to niemożliwe.

Czy wiesz, że...

Wiele osób grających w Q3A i UT narzeka, iż w tej drugiej grze postaci poruszają się zbyt wolno. Moim zdaniem, jest to tylko złudzenie, które znika np. po zwiększeniu kąta widzenia (można to osiągnąć, wpisując w konsoli polecenie "fov kąt", choćby "fov 120" – zwiększenie kąta widzenia do 120 stopni czy "fov 90" – powrót do standardowych ustawień). Przekonałem się o tym osobiście, gdy przy okazji gry po LAN-ie kumpel – w przeciwieństwie do mnie nie miał zwiększonego kąta widzenia – zapytał, dlaczego ja mogę biegać, a on nie... :) Zwiększając kąt widzenia, powinniśmy jednak wyłączyć widok broni (Options=>Preferences=>Game=>Weapon Hand należy ustawić na Hidden). Inaczej gra jest raczej mało przyjemna.

Ale jeśli ktoś dalej twierdzi, że jest za wolno (lub nie chce zwiększać kąta widzenia), może zwiększyć tempa gry poprzez zmianę ustawienia Game Speed (Options=>Preferences=>Game), już dorzucenie 10% do wartości początkowej (ze 100% do 110%) wyraźnie przyspiesza rozgrywkę. Spróbujcie i przekonajcie się o tym sami!



KOMPUTEROWE GRY "PIRACKIE"

■ Duke Mihashi [mihashi@interia.pl]

Uwaga! Czytelniku! Spodziewasz się w tym momencie długiego wywodu o tym, co redaktorzy CDA sądzą o piractwie? Błąd!!! :-). Możesz przeczytać poniższy tekst z ulgą na twarzy (i mam nadzieję, że ze skruczą również :P)...

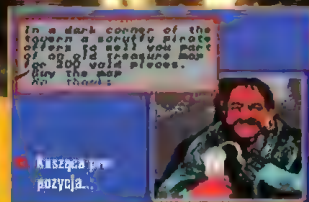
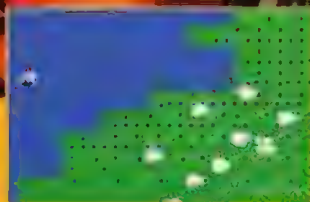
To ONI pojmali i uwięzili Juliusza Cezara! To między innymi ONI potrafili skutecznie rządzić przeciwko największym potęgom świata! To ONI są teraz koźmiarzem i twórcą oprogramowania. O kim mówię? Nie, nie ufoki... Oczywiście chodzi mi o PIRATÓW. Ile zatem powstało gier komputerowych o tematyce pirackiej? Wbrew pozorom niewiele, co nie znaczy, że nie są one warte opisania...



PIRATES

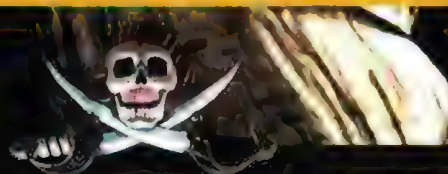
Firma: Microprose
Rok produkcji: 1987

■ Dzieciak recenzent wraz z załogą płyną w stronę najbardziej ufortyfikowanego miasta w grze. :-)



Do dziś twierdzą, że jest to gra wszech czasów. Ech - baaaaardzo dużo czasu nad nią spędziłem, męcząc mój "Komodorek" dniami i nocami, przemierzając Karaiby wzdłuż i wszerz... Po wybraniu odpowiedniego okresu (od 1560 do 1680) dostawaliśmy pod dowództwo statek (lub nawet całą flotę) i mogliśmy robić, co nam się żywnie podobało - od zwykłego handlu poprzez piractwo, korsarstwo po poszukiwanie skarbów, zaginiętej rodziny(!) czy nawet odpowiedniej kandydatki na żonę (unikajcie Hiszpanek!). A wszystko to w niecały jak na tamte czasy opowie graficznej i muzycznej. Oczywiście obecnie strona ta jest raczej ciężkostrawna dla "nie-maniaków" (chyba że ktoś lubi brzękolenie PC-Speakera i grafikę EGA), ale jeżeli chcemy pograć w Piratów - dla chcącego nic trudnego. Gdy ktoś z was w nią nie grał - niech się wstydi!!! Wrażenia związane ze zdobywaniem wrogich statków (miast, cerek gubernatorów - niepotrzebne skreślić), a zwłaszcza z zaginięciem bogactw słynnej hiszpańskiej floty skarbów, są niezapomniane. A gdy uda wam się kiedyś uzyskać 100 punktów zwycięstwa, będziecie mogli powiedzieć, że jesteście prawdziwymi piratami - i nie będzie to ściema. Nie wspominając o takich smaczkach jak zakończenie kariery w stopniu wicekróla czy zatopienie lub abordaż war galleonu za pomocą stateczku, który ma 20x mniej dział i 10x mniej załogi...

■ Mamy abordaż! To jest to, co piraci lubią najbardziej! :-)



■ oryginalna ■ wielowatłowa ■ bez tej gry gładunek by nie istniał ■ nie miał niesamowitej grywalności



■ fatalne jak na dzisiejsze czasy grafika i muzyka ■ ograniczenie obszaru działania tylko do Karaibów .l





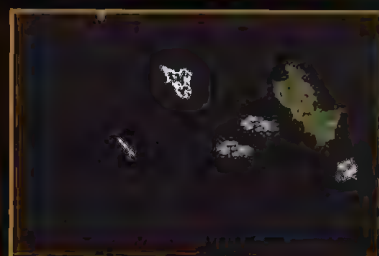
PIRATES GOLD

Temat: Mikroprose
Rok wydania: 1993

Druga wersja wielkiego dzieła Sida Meiera i firmy Microprose. Co się zmieniło? Jeżeli chodzi o rozgrywkę, prawie nic. Ot - dodano kilka (naście) nowych miast, kilka opcji... Natomiast dużo zmieniło się w kwestii estetycznej - w znaczący sposób ulepszono grafikę, dźwięk oraz



A co po takim Meierze?
Oczywiście (noc gwałtownej...)



Interfejs, sprawiając, że nawet dziś są znośne - możecie zagrać bez obawy, że odrzuci was od monitora na kilometr. Co najważniejsze - pojawiła się wersja pod Windows! W obu częściach Piratów możemy rozpocząć grę jako zwykły początkujący pirat, jak też jako dowódca pirackiej lub korsarskiej ekspedycji - w tym drugim przypadku ominie was jednak parę ciekawych rzeczy (jak na przykład poszukiwanie rodziny). Uprezdnam, że w grze trzeba sporo myśleć, kombinować - wiedzieć, co w danym momencie zrobić, gdzie popłynąć - lepiej nie atakować, kogo się da i co się da... A ogólna taktyka? Na pohybel Hiszpanom!!! :)



dużo lepsze niż w poprzedniczkę grafikę i dźwięk



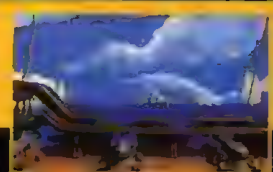
MINIMALNE zmiany w kwestii "merytorycznej" w stosunku do części pierwszej... tym samym - wierność.



SEA LEGENDS

Temat: Ocean
Rok wydania: 1996

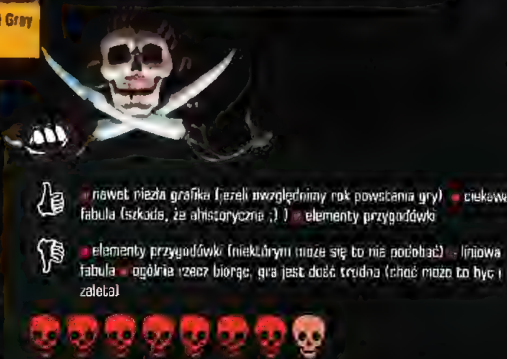
W życiu korsarza zdarzają się chwile lepsze i gorsze...



A oto główny bohater gry SL - Sir Ryszard Gray we własnej osobie.

Niespełna 3 lata po premierze wersji Gold Piratów ukazała się kolejna ciekawa gra, tematycznie do niej podobna. Na pierwszy rzut oka można zauważyć dwie rzeczy: znacznie różniące SL od jej "ideowej" poprzedniczki. Po pierwsze, jest to bardzo ładna (może trochę przesadzam) komiksowa grafika, którą tworzyli panowie rodem z Rosji. Po drugie - SL jest bardzo liniową (ale z

drugiej strony - zostawiając duże pole do wyboru między kolejnymi animowanymi sekwencjami) PRZYGODOWKA (oczywiście pierwsze skrzypce grają tu inne aspekty gry, znane z Piratów). Mamy tutaj w zasadzie tylko dwa możliwe zakończenia: śmierć lub przy pewnej dozie szczęścia - uwolnienie prowadzonej przez nas postaci; albo pozytywne rozwikłanie intryg, wprost kłębiących się wokół głównego bohatera, angielskiego kapitana Ryszarda Graya. Uprezdnam, że to ostatnie osiąga się baaardzo trudno, ale niezwykła satysfakcja jednak pozostaje...



nawet nieładna grafika (jeżeli uwzględnimy rok powstania gry) - ciekawa fabuła (szkoda, że ahistoryczna :)) - elementy przygodówki



elementy przygodówki (niektórzy może się to nie podobać) - liniowa fabuła - ogólnie rzecz biorąc, gra jest dość trudna (choć można to hyc i zalecał)

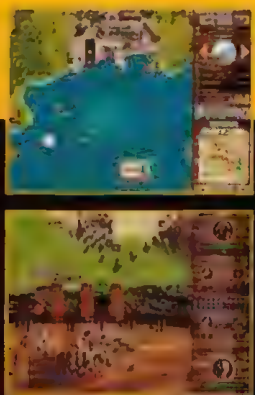




Corsairs

Firma: Mirreids
Rok produkcji: 1999

Wielbiciele gatunku musieli czekać trzy lata na ukazanie się kolejnej DOBREJ gry - (bo opitany wyżej) Buccaneer do łakomych zaliczony być nie może, nawet przy maksymalnym dobrej woli recenzenta). I taką okazała się właśnie Corsairs. Pierwszą różnicą w stosunku do poprzednich gier było to, że jej akcja nie zaważała się tylko do Karaibów - tu, zgodnie z silnie zarysowanym wątkiem fabularnym (pozostawiającym jednak dużo swobody), przemierzamy się - kolejno: po Morzu Karaibskim, wodach wokół Madagaskaru, wzdłuż wybrzeża Azji po Australię (i). Poza tym mamy wreszcie możliwość rozbudowy i zarządzania zdobytymi przez nas portami. Ciekawie rozwiązano sprawę abordażu - wreszcie możemy rozgrywać prawdziwe bitwy w czasie rzeczywistym. Gra jest "tylko" albo "aż" dobra - niestety znalazła się kilka istotnych niedopracowań (AI przeciwnika, niezbyt dobry interfejs), ale gra się w nią całkiem nieźle - powstała nawet jej polskojęzyczna wersja.



- prawie cały świat do objawienia • innowacyjne (choć chłodne) rozprawy bitwy • media wersja PL
- trochę długie grafiki i słaby (zresztą nie powtarzany) interfejs • trochę nudne podglądanie statków



Cutthroats

Firma: Eidol
Rok produkcji: 1999

Ta kolejna piracka produkcja powstała zaledwie kilka miesięcy po poprzedniej (wtedy to był dopiero prawdziwy wysyp). Czy jest ona od niej lepsza - trudno powiedzieć. W przypadku Cutthroats mamy do czynienia z brakiem szerszej sfery "przygodowej". W grze, tak jak w Piratach, brak rozbudowanej fabuły, co ma oczywiście swoje plusy i minusy (moim zdaniem - więcej plusów niż minusów). O ile realia pirackie zostały dość dobrze odwzorowane, o tyle gra nie ma po prostu pirackiego klimatu - niby walczyliśmy, niby łupiliśmy, niby zdobywaliśmy, ale nie własnie - wszystko niby. Niestety zbytnio nie wczuwamy się w rolę krwiożerczego pirata, choć ciężko mi powiedzieć, co jest tego przyczyną. W tym Cutthroats może się nawet podobać - jeżeli tylko nie będziemy mieli przegromionych przeciwników. Ogólnie rzecz biorąc, określibym ją jako dobrą - podobnie jak Corsairs.



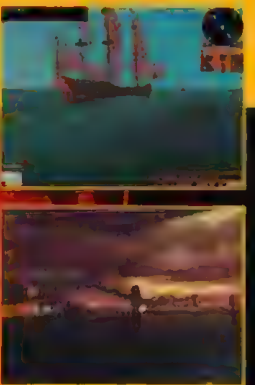
- podobna do Pirates • w sobie dość groźna i mroczna
- wieloletnia instalacja (choć można już nie mieć) • zawalony klimat gry (trzeba się mocno postarać, by wczuć się w rozgrywkę...)



Sea Dogs

Firma: Bethesda
Rok produkcji: 2000

Jest to ostatnia z gier o tematyce pirackiej (poza powstającą w czasie pisania tego tekstu Gallcon, ale z zapowiedzi wynika, że jest to "tylko" zręcznościówka "lambanileopodobna"). Jeśli nie można jej niczego odmówić. Ma przepiękną (oczywiście w porównaniu z innymi grami pirackimi) grafikę, dość dobrą, odpowiednio dobraną do tematyki gry muzykę, i ogólnie wszystko to, by można było ją nazwać godną następczynią Piratów. Szkoda tylko, że akcja nie została umieszczona w świecie rzeczywistym... Spójną innowacją jest to, że główny bohater (czyli nasz bohater) ma swoje epizodyczne statystyki, mające duży wpływ na całą grę. Poza tym w grze możemy dowodzić i walczyć tylko jednym okrętem, co wbrew pozorom można bardzo łatwo uzasadnić wieloma argumentami - ponieważ trudno byłoby dowodzić więcej niż jednym okrętem w czasie rzeczywistym. Jest jednak możliwość przetranszowania się do innych flot innych kapitanów. Ogólnie rzecz biorąc, do czasu ukazania się Pirates 3 - o ile w ogóle się ukaza - uważam Sea Dogs za najlepszą grę "piratesopodobną".



- piękna (w sensie nie?) grafika • Tak ma wyglądać druga część tej gry - no cóż - pozycjemy, zobaczymy... :)
- przepiękna grafika, dobry dźwięk • ciekawie przygotowana fabuła • po prostu przyjemna do monitora
- nie wolno w grze mieć własnego statku (tylko patrzeć) • dość okropna instalacja • nie dzieje się w świecie rzeczywistym (ale może to wada)



Seria Monkey Island

Firma: Lucas Arts, Rok: 1990 (I - The Secret of Monkey Island), 1991 (II - The Secret of Monkey Island II - LeChuck's Revenge), 1997 (III - The Curse of Monkey Island), 2000 (IV - Escape from Monkey Island)

Gry, przez które powinien przeżyć każdy młody amator przygodek. Klasyka gatunku - już po okazaniu się dwóch pierwszych części, seria uważana była za kultową. Przygody Guybrusha Treepwoda, pirata umiejącego wstrzymać oddech na całe 10 minut, zawsze obfite były dobrymi grafiką i muzyką, łatwym do opanowania interfejsem i dużą dawką naprawdę dobrego humoru. Przechodząc wszystkie części cyklu, mamy szansę przeżyć "od zera do bohatera" (czy raczej "od ciemności do superpirata"). Mimo że nie byłby przebiegiem przygodówkami (wybaczyć :)), seria naprawdę przypadła mi do gustu. Połcani! Może nie jest to typowa piracka gra, ale za grać warto - po dziesięciu latach.



- dobra oprawa graficzna i muzyczna • HUMOR, HUMOR, HUMOR !!!
- łatwy interfejs
- trudna dla wszystkich "niezwykłość" • momentami razi nieścisłości w rozgrywce i logice

Ocena serii



Buccaneer

Firma:SSI
Rok produkcji: 1997

Teoretycznie miała to być "3D-adventure game set in the 17th century Caribbean (...) high seas combat, land combat, and elements of resource management". W praktyce otrzymaliśmy jednak dość nudną grę, nierzadką nie fajnego poza ładnie renderowanymi statkami i ewidentnie słabą fabułą w stosunku do klasycznych Pirates. Tyle tylko, że w 3D - i to nie wszędzie. Do tego rytmiczne sterowanie. Ogólnie rzecz biorąc, porażka.



- ładnie (jak na owe czasy) renderowane statki to jedno z niewielu plusów gry.
- renderujący statki • przyzwoita grafika
- wielość • rytmiczne sterowanie • mroczny klimat

Mam nadzieję, że tym tekstem zachęciłem was do zapoznania chociaż w jedną z wyżej opisywanych gier. (Albo i więcej, które nie zmieściły się w tym zestawieniu, np. Claws, Shipwreckers, Pirates: Captain's Quest i jeszcze kilka innych). Odradzam jednak piractwo - głęboką abordaż na gieldach - wprawdzie nie można już zawisnąć na rei czy przejeść po kładce z zawieszonymi oczyma, ale do dziś wymiar sprawiedliwości za piractwem nie przepada...



KONKURS HEROESTM IV of MIGHT AND MAGIC[®]

Już tylko dni dzielą nas od premiery jednej z najbardziej wyczekiwa-
nych gier strategicznych ostatnich lat. Oczywiście mowa
tu o Heroes of Might and Magic IV.

Z tej okazji firma CD-Projekt i CD-Action
przygotowały konkurs, w którym można wygrać
30 egz. tej gry oraz
tyleż firmowych koszulek.

Co trzeba zrobić, by wejść w posiadanie tych nagród?
Wystarczy odpowiedzieć na dwa proste pytania:

1. Kto jest wydawcą gry Heroes of Might & Magic IV
w Polsce?
2. Wymień przynajmniej 3 rodzaje miast z Heroes IV.

Odpowiedzi (na kartkach pocztowych i e-mailach) z dopiskiem
HEROES 4 nadsyłajcie pod adresem
redakcji do końca kwietnia.

Udział w konkursie jest jednoznaczny z wyra-
żeniem zgody na przetwarzanie danych oso-
bowych w bazie danych Wydawnictwa Bauer
i korzystanie z nich w celach handlowych i
marketingowych związanych z ofertami Wy-
dawnictwa Bauer. Dane są chronione zgodnie
z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz
U: Nr 133, poz. 833).

Wiosenny luz



Czy pamiętasz czasy, kiedy...

- ...Komputery widziałeś tylko w TV?
- ...„Okna” kojarzyły ci się tylko z myciem szyb?
- ...Brak pamięci oznaczał sklerozę?
- ...Kilo oznaczało wagę?
- ...Program kojarzył się z tym, co leci w TV?
- ...Klawiatura oznaczała „to” białe i czarne w fortepianie.
- ...CD było symbolem oznaczającym wóz należący do dyplomaty.
- ...Dysk oznaczał problemy z kręgosłupem.
- ...Wirus kojarzył się z grypą.
- ...Paker oznaczał gościa ćwiczącego na siłowni.
- ...Sieć to było coś do połowu ryb albo mieszkanie pajaka.
- ...Format oznaczał rozmiar.
- ...Pluskwa to był przykry insekt żyjący w szparach tapety.
- ...Hardware to był sklep z grabiami i łopatami.
- ...Bill było zwykłym imieniem.
- ...IBM produkował maszyny do pisania.
- ...Administrator to był gość sprawdzający, czy działają grzejniki na klatce schodowej.
- ...Menu dawał kelner w restauracji.
- ...Lama to było zwierzę w ZOO.
- ...Karta to było takie coś w bibliotece, gdzie pani przystawiała datę?
- ...Port kojarzył się np. z Gdynią?
- ...Myszka była małym ssakiem?

Jeśli tak, czy nie powinieneś już zacząć myśleć poważnie o funduszu emerytalnym?

Dlaczego tak naprawdę nie warto kupować piratów na giełdzie?

Np. z powodu tłumaczenia na język polski, dokonywanego przez braci z Buga. Może ono spowodować odruch wymiotny. :) Oto i autentyczne przykłady:

- Iii, wygrałeś trzentytyku, ty progale.
- Przegrałeś ty skurczybyczku.
- Po zebraniu 50 tonów ресурсов możesz wybudować chłopca.
- Butelka z wybuchem (chodzi o koktajl Molotowa)
- Twoje bojowniki powinny wycofać się.
- Nowie wrogi.

- Dwulufowa wypalnica (broń).
- Proszę! Nie bij! Ja ci bron wytworzom.
- General ucieknót.
- Arczer krotki (nazwa jednostki).
- Długi miecziwnik (nazwa jednostki).
- Krwią moją cię pomoszczom.
- Cun snajperski (broń).
- Alicju, ratuj nas!

List od żony

Mój Drogi Mężulku!

Wysłałam ten list poprzez system e-mail, bo chcę mieć pewność, że go przeczytasz. Proszę, wybacz, że przeszkadzam, jednak pomyślałam, że powinienś wiedzieć, co się wydarzyło w naszym domu, odkąd pojawił się w nim komputer - DWA LATA TEMU. Dzieci mają się nieźle. Tomek ma już siedem lat i jest mądrym oraz ładnym chłopcem. Wykazuje spore zainteresowanie sztuką. W ramach zajęć szkolnych narysował portret całej naszej rodziny, na którym wszystkich przedstawił wyraźnie, szczególnie realistycznie wyszedł ty i twoją głowę. Powinieneś być z niego dumny.

Mała Gosia we wrześniu skończyła trzy latka. Jest prześlicznym sprytnym dzieckiem. Ciągłe pamięta, jak spędziłaś z nami całe popołudnie podczas jej urodzin. To był naprawdę wspaniały dzień, mimo że była straszna burza i wysiadła elektryczność.

Pies zdechł pół roku temu. Biedak załdawił się tą myszką, która spadła ci z biurka. Myślę, że nadal tam leży - choć trudno to określić, gdyż obok twego biurka leży, i śmierdzi, tak wiele rzeczy, że mogę się mylić.

Ja daję sobie radę coraz lepiej. Przerabowałam włosy na blond i odkryłam, że z takimi lepiej się czuję. Jerzy, to jest pan Kowalski, zajął się dokładniej moją karierą i bardzo się z nim wszyscy zaprzyjaźniliśmy. Odkryłam, że sprzątanie domu jest o wiele łatwiejsze, gdy zdałam sobie sprawę, iż nie przeszkadza ci oczyszczanie cię odkurzaczem.

Dom jest w niezłym stanie. Na wiosnę pomalowałam salon; jestem pewna, że to zauważyłeś. Upewniłam się przy tym, że malarze wytną otwory w narzuc

No tak, nie dość, że numer kwietniowy, to jeszcze pojawił się w sprzedaży dokładnie w pierwszy dzień wiosny. Z tej uroczystej okazji podwójna dawka śmiesznych tekstów! (A teksty owe są albo wyszperane w Sieci, albo też napisane specjalnie dla Nas.) Bawcie się dobrze!

nych na ciebie foliach, dzięki czemu będziesz mógł oddychać.

No cóż, kochanie, muszę już kończyć. Jurek, to jest, chciałam powiedzieć, pan Kowalski, zabiera nas wszystkich na wycieczkę i muszę się spakować. Wynajęłam gospozię, która zajmie się domem podczas naszej nieobecności - będzie ci nalewać kawę i przynosić posiłki na biurko - dokładnie tak, jak lubisz. Mam nadzieję, że ty i komputer będziecie się dobrze bawić w czasie, gdy nas nie będzie. Tomek, Małgosia i ja będziemy często o tobie myśleć.

Spróbuj wspomnieć nas pomiędzy restartami systemu.

Twoja żona

Cztery Lekcje Życia

Lekcja 1

Pewna wrona siedziała na drzewie i przez cały dzień nic nie robiła. Mały zajączek zobaczył wronę i spytał: „Czy mogę również sobie tak usiąść i cały dzień nic nie robić?”. Wrona odpowiedziała: „Ależ oczywiście, czemu nie”. Więc zajączek usiadł na ziemi pod wroną i odpoczywał. Nagle nadbiegł lis, skoczył na małego zajączka i pożarł go.

Wniosek: żeby sobie siedzieć i nic nie robić, musisz siedzieć bardzo, bardzo wysoko.

Lekcja 2

Indyk plotkował z bykiem mówiąc: „Wleciałbym na czubek tego drzewa”, mówił „ale nie mam do tego energii”. Byk mu odpowiedział: „Dlaczego nie, zjesz trochę mojej karmy? W niej jest bardzo dużo środków odżywczych i jest bardziej energetyczna niż twoja. Dzięki niej poprawisz własne możliwości i osiągniesz więcej!”. Indyk zjadł trochę karmy byka, po czym udało mu się wlecieć na pierwszą gałąź. Następnego dnia zjadł trochę więcej i wleciał na drugą gałąź. W końcu po 4 dniach udało się indykowi z dumą osiągnąć sam czubek drzewa. Ale wkrótce wypatrzył go tam gospodarz, który go zestrzelił jakąś starą przerdzewiałą flintą.

Wniosek: oszustwo może cię wynieść na szczyt, ale nie utrzymasz się tam długo!

Lekcja 3

Kiedy Bóg tworzył ciało, wszystkie narządy kłóciły się ze sobą o to, który powinien zostać szefem. Mózg mówił: „Ja powinienem zostać szefem, po-

nieważ mam pod kontrolą wszystkie funkcje ciała”. Na to odpowiedzieli nogi: „my powinniśmy być szefem, bo nosimy mózg i całe ciało tam, gdzie trzeba”. Wtedy odezwały się ręce „to my powinniśmy być szefem, ponieważ wykonujemy pracę i zarabiamy pieniądze”. I tak po kolei odezwały się serce, nerki, płuca, oczy itd. Jako ostatni odezwał się tyłek, twierdząc, że chce zostać szefem, co wywołało tylko śmiech innych narządów. Wtedy zadek zaczął strajkować. W krótkim czasie oczy zaczęły się wywracać, ręce wykrzywiać, nogi krzyżować, serce i płuca wpadły w panikę, a mózg dostał gorączki. W końcu wszystkie narządy uzgodniły, że tyłek zostaje szefem. Wszystko wróciło do normy, narządy zajęły się swoją pracą, a szef siedział tylko i od czasu do czasu wypuszczał gazy i inne takie.

Wniosek: nie potrzebujesz mózgu, żeby zostać szefem, może nim zostać każdy dupęk!

Lekcja 4

Mały ptaszek leciał na południe, uciekając przed zimą. Niestety było już tak zimno, że przemarzał i spadł na pole. Przechodziła wtedy krowa i narobiła na ptaszka. Ponieważ to, co zrobiła, było ciepłe - funkcje życiowe ptaszka zaczęły wracać do normy. Leżał więc sobie szczęśliwy i ogrzany (w wiadomo czym) i wkrótce zaczął śpiewać. Obok przechodził kot, który usłyszał śpiew ptaszka, wyciągnął go z... i pożarł.

Wnioski:

1. Nie każdy, kto na ciebie narobi jest twoim wrogiem!
2. Nie każdy, kto cię wyciągnie z g***, jest twoim przyjacielem!
3. Jak siedzisz w g**** po uszy, to siedź cicho!

Rodzina jest tam, gdzie skrzydła dostają marzeń!

Fragmenty przemówień George W. Busha. Tekst dedykowany wszystkim tym, którzy śmiali się z przemówień naszego poprzedniego prezydenta.

Motto: Wypowiadać się publicznie jest bardzo łatwe. [G.W. Bush]

• Kiedy mnie pytają, kto wywołał rozruchy i zabójstwa w Los Angeles, moja odpowiedź jest prosta i jasna: kto jest winien rozruchów? Winni są uczest-

nicy rozruchów. Kto jest winien zabójstw? Winni są zabójcy.

- Musimy utrzymywać dobre stosunki z Greczynami.
- Jeśli nie osiągniemy sukcesu, grozi nam ryzyko porażki.
- Niska frekwencja wyborcza wskazuje na to, że mniej ludzi idzie głosować.
- Coraz więcej importu napływa do nas z zagranicy.
- Jestem przekonany, że istota ludzka i ryba mogą koegzystować w pokoju.
- Mamy mocne zobowiązania wobec NATO. Jesteśmy częścią NATO. Mamy mocne zobowiązania wobec Europy. Jesteśmy częścią Europy.
- To nie skażenia szkodzą środowisku, lecz zatrucie powietrza i wody.
- Rodzina jest tam, gdzie skrzydła dostają marzeń.
- Holocaust był obrzydliwym etapem historii naszego narodu. To znaczy - historii naszego stulecia. Ale przecież wszyscy żyliśmy w tym stuleciu. To jest - nie żyliśmy w tym stuleciu.
- Wszyscy jesteśmy gotowi na nie przewidziane wydarzenia, do których może dojść albo może do nich nie dojść.
- Nadszedł czas, by rodzaj ludzki wkroczył do Układu Słonecznego.
- Szczere mówiąc, nauczyciele to jedyny zawód, który uczy nasze dzieci.
- Nie jest najważniejszą sprawą bycie gubernatorem czy też pierwszą damą, jak w moim przypadku.
- Ja rozumiem, co to jest rozwój drobnego biznesu. Sam nim byłem.
- Będziemy mieli najlepiej wykształcony naród amerykański na świecie.
- Sądzę, że wszyscy się zgadzamy: przeszłość minęła.

Szklanka mleka

Wyobraź sobie, że przed użytkownikiem komputera postawiono szklankę do połowy wypełnioną mlekiem.

Jakie będą typowe reakcje?

Stary czytelnik CDA

Łeeee, w połowie pusta, a poza tym liczyłem, że dacie co najmniej litrową butelkę francuskiego szampa...

Nowy czytelnik CDA

Fantastycznie - mleko w szklance!!! - za darmo! I do tego szklanka!

Zgryźliwy czytelnik CDA

Znowu wlał mleko nie w tę połowę szklanki, co trzeba. Schodzą na psy.

Konkurencja

To myśmy wymyślili szklankę, z czego inni teraz beczelnie korzystają, nie przyznając się do źródła inspiracji.

Konkurencja 2

Słyszeliśmy, że nie mają faktury na zakup szklanki, a z tego, co wiemy, mleko importują z mleczarni w pobliżu Czarnobyla. Do tego bez akty. I rozlewają je brudnymi rękami. Ale my jesteśmy ponad takie żałosne zagrywki!

Programista w Pascalu

OK, jaki to typ mleka?

Programista w C++

Dzięki za szklankę, ale wolę pić prosto z kartonika.

Programista w asemblerze

Dzięki, ale przywykłem wysysać je bezpośrednio od krowy.

Programista Visual Basic

Dzięki, ale ja jeszcze ciągle ssę pierś mamusi...

Gość od sieci neuronowych

Wypiję lub nie wypiję daną część albo całość tego... mleka?

Admin

Wiem, że to można wypić, ale nie pytałem Cię teraz, czemu ono się nie chce wylać ze szklanki.

Użytkownik Windows

Potrzebuję dłuższej ręki, żeby sięgnąć po szklankę.

Użytkownik Linuksa

Sorry, ale wolę je pić z naparstka przez pogiętą słomkę (ale za to 100% darmową!), a na razie kompiluję jądro, więc nie zawracaj mi głowy.

Użytkownik Uniksa

To zbyt proste, nie możecie tego jakoś skomplikować?

Twórca gry shareware

Po trzech tygodniach będę musiał doplacić 20\$, co?

Policjant

Mów, @#%, gdzie jest reszta mleka, @#%, bo wiem, że to ty je, %\$#@!, wypileś!

Psycholog

Hm, do połowy pusta szklanka jest zapewne pragnieniem powrotu do łona matki. Szczególnie gdy pamiętamy, czym w symbolice Freuda jest mleko. Czy ta szklanka stoi może na szafie?

Lekarz

Bez obaw. Nikomu nie sprzedałem informacji o tym, że masz szklankę z mlekiem. Możesz ją śmiało wypić.

BSA

Jeszcze gorzko zapłacasz, że wypileś to mleko bez rejestracji!

Nabywca piratów

Jestem biedny, nie stać mnie na zakup mleka. Poza tym nieuczciwością ze strony krowy jest wyłączność na produkcję mleka! Kupując mleko u pirata, walczę z krowim monopolem!

Pirat

Coś dla pana? Mam świetne mleko, prosto od krowy. Odessałem je prosto z jej, jej, jej, bo do wymion dotrze dopiero za parę godzin. Tylko 20 gr za ćwierć szklanki. Ile I trów nalać?

Haker

Phew, potrafię wylać to mleko w ćwierć sekundy, a szklankę rozwałę jeszcze szybciej.

"Chaker"

Czy jeśli namówię kogoś, by wypił to mleko, to jestem hakerem?

Recenzent

Z przykrością muszę zauważyć, że choć szklankę wykonano fachowo, to już samo mleko mocno mnie rozczarowało. Przede wszystkim nie smakuje tak jak czekolada (a ja lubię czekoladę). Poza tym jego barwa wcale nie jest tak biała, jak obiecywano w presspackach.

Gracz

.....o fuck! ! Znowu mnie za...bi li. Nie, nooooo..., zapomniałem zrobić save!!! ..Mleko! ? A są do niego jakieś tipsy? Nie? To spadaj, nie zawracaj głowy!

Polityk

Tylko połowa szklanki? Na pewno ten szubrawiec. Ba cerowicz, wytransferował połowę za granicę. Balcerowicz musi odejść!

Polityk 2

Niestety wbrew obietnicom wyborczym nie możemy wam dać więcej mleka - ale za to opodatkujemy szklankę.

Skin

Ale czy to na pewno była biała krowa?

Dziwne zagadki

- 1) Pomyśl sobie jakąś liczbę od 1 do 9.
- 2) Teraz pomnóż tę liczbę przez 9; ważne, żeby się nie pomylić.
- 3) Następnie, jeżeli jest to liczba dwucyfrowa, należy te cyfry dodać do siebie, np. liczba 17 składa się z 1 i 7, czyli $1 + 7 = 8$, 42 to liczby 4 i 2, czyli $4 + 2 = 6$ itd.

Zrobiłeś/aś to?

- 4) Teraz jako o pierwszej literze tej cyfry pomyśl o jakimś państwie w Europie. Np. jeśli wyszło ci cztery - państwo na C - Czechosłowacja.
- 5) Na trzecią literę państwa, które właśnie wymyśliłeś, pomyśl sobie o jakimś kolorze.
- 6) A na czwartą literę tego państwa pomyśl sobie jakiś kwiat.

Teraz uważaj: niebieskie irysy rosną w Danii!

Jak to zrobiłem? Może dla ułatwienia: pomyśl kolor na N, kwiat na I oraz INNE państwo w Europie na D. :) I co?

Już wiesz jak? Nadal nie? No to pomyśl INNY kolor na N, INNY kwiat na I oraz INNE państwo w Europie na D. :) I co?

Odpowiadaj na kolejne pytania:

- jakiego koloru jest snieg?
- jakiego koloru są chmurki podczas słonecznego dnia?
- jakiego koloru najczęściej są firanki?
- jakiego koloru najczęściej jest pościel?
- jakiego koloru jest szkolna kreda?
- jakiego koloru najczęściej jest papier?
- na jaki kolor najczęściej maluje się sufit?
- co pije krowa?

((:)))
Nieprawda, nie mleko, tylko woda.

Faceci...

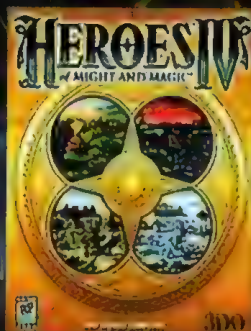
Młody człowiek siedzi w autobusie naprzeciwko bardzo ładnej dziewczyny i straszy się na nią gapi. Wodzi za nią oczami cały czas. W pewnym momencie dziewczyna nie wytrzyma, wstaje i mówi:
- Proszę mnie już ubrać. Wsiadam.



WYGRAJ!

Logitech WingMan Force
Satan R800
oryginalny, etc.

PROMOWAŁ!



79zł 99zł

W dalszym ciągu w promocji



Co trzeci zakup premiowany koszulką

Dołącz do najbardziej
aktywnej społeczności
graczy!

login

terminal v.3.0

W SKLEP

PIERWSZY
W POLSCE
MULTIMEDIALNY
BUNKIER

KRAKÓW PLAZA
PIERWSZE PIĘTRO



Dresziada

Czyli o tym, jak twórcom dresów równy Drechilles haracz sobie należny odbierał, co ręką Jakuba Kominiarczuka ku ogólnemu pożytkowi i nauce spisano.

Od redakcji: młodzież nie lubi czytać lektur (szczególnie tych starszych), ma rudząc m.in. na zupełny brak aktualności i pożytku płynącego z lektury takowych "ramotek". Postanowiliśmy więc dokonać uwspółcześnienia owych lektur tak, by trafiły do typowego "tinejdżera". Na początek (bo jak spadać z konia, to wysoko!) nasz współpracownik wziął na warsztat "Iliadę" Homera. Jeśli podczas lektury tego tekstu usłyszycie głośny huk - będzie to oznaczać, że staruszek przewraca się w grobie. Jeśli nie - znaczy, że współczesna wersja wydarzeń pod Troję - widać - przypadła mu do gustu...

Pieśń I

Gniew bogini opiewaj Drechilla, zgubę niosący i kłęski nieprzeliczone Krakowiakom, co do Hadesu tak wiele dusz skate'ów i punków potężnych stracił, a ciała ich wydał na pastwę sępom drapieżnym oraz psom głodnym. Tak to przywódco dokonywała się wola. Zwłaszcza od dnia, gdy w niezgodzie przeciwko sobie stanęli barman, w rozlewaniu drinków najprzedniejszy, który za Fojbosa Apolla radą haracz oddawał don Dresowi zaniechał, i twórcom dresów równy Drechilles.

Gdy szybkonogi Drechilles i gang jego przesławny pod barem "Troja" się zjawili, by jak co miesiąc haracz należny sobie odebrać, barman Józef, w rozlewaniu drinków najprzedniejszy, haniebnie czi nie okazał i boskich postaćów wypędził. Gniew się dresiarzskich bogów przeciw niemu obrócił i w piękne dresy odzianych Warszawiaków przeciwko niemu wzburzył. Zemście mu obiecali, co przy świetle komórki przysięgą zaświadczyli. Ruszyli więc dwoma paskami

przyozdobionym maluchem, w kije bejsbolowe uzbrojeni boską wolę wypełniać.

Pieśń II

W drodze jednak rzecz straszna się stała! Oto jedza niezgody rzuciła swe jabłko między twórcem dresów równemu Drechillesowi a wodzem nad wodzami don Dresowi. W szranki stanęli, żel na włosach poprawili, co w świetle heliosowym niczym rosa na niciach pajęczych lśnił, i w pojedynkę śmiertelny ruszyli. Spojrzali na przeciwnika złym

okiem i rzekł twórcom dresów równy Drechilles:

- Ty psie bezwstydy, myślący jedynie o własnej korzyści! Zabrać mi moją Jolę umiłowaną, którą alfonso-wi w ciężkich bojach odebrałem, próbujesz? Mnie, któremu tak wiele zwycięstw nad potężnymi Krakowiakami, co za Białą Gwiazdę żywoty swe składają w ofierze, zawdzięczasz? Jaką więc mam potrzebę, by teraz nie za swoje, lecz za twoje zwady do boju stawać?

Na to mu tak odpowiedział wódz nad wodzami don Dres:

- Zmykaj więc, jeśli do tego nakłania cię serce! Nie będę prosił, ażebyś pozostał. Są jeszcze inni koło mnie, którzy mi cześć okazują. Jest Dzeus, doradca najlepszy. Jesteś wśród mężów szlachetnych najbardziej mi nienawistny. Zawsze bowiem niezgoda ci jest miłą, rozterka i wojna. Jeśli górujesz potęgą, to bóg cię tą mocą obdarzył. Więc jedź do domu, biorąc swych towarzyszy, rządź swym gangiem, jak chcesz, ja nie dbam o ciebie ani gniew twój mnie przejmuje i zapowiadam ci jeszcze: kiedy mi Fojbos Apollon teraz odbiera haracz należny, ja wezmę Jolę o twarzy uroczej z pod twej latarni dla siebie - nagrodę twoją - byś wiedział, że znakomitszy od ciebie i aby lękali się inni głosić, że mnie dorównują i twarzą w twarz ze mną stawać mogą.

Tak powiedział.

Drechilla żał szczery przejął i wzburzenie wezbrało w piersi włochatej. Dobrywał on już bejsbol swój nieprzejednany, w boju straszny, a liczbą straszonych głów tysiąc sławny, lecz przybyła nagle Atena z nieba. Zesłała ją Hera, w biały dres odziana bogini, by spór zażegnała i obu dresami swymi świetnych mężów pojednała. Zdumiał się twórcom dresów równy Drechilles i ogniem strasliwym mu oczy zabłysły. Obróciwszy się do niej, słowa te wyrzekł skrzydlate:

- Po co przybywasz, zrodzona przez Dzeusa, co dźwierz bejsbol? Aby don Dres'a oglądać bezprawie?

Rzekła mu na to bogini, o jąśnych oczach Atena:

- Aby twój gniew pohamować i do posłuchu cię skłonić, z nieba przybyłam przysłana przez Herę w biały dres odzianą, o obu strokaną. Sporu zaniechaj i ręką wzburzoną za bejsbol swój nieprzejednany i w boju straszny nie chwytaj, możesz don Dres'a obrzucić obelżywymi słowami, ręczę ci bowiem, że spełnione to zostanie - trzykroć zostaniesz cenniejszymi łupami obdarowany za te krzywdy dona. A teraz bogini usłuchaj.

Na to jej odpowiedział o szybkich nogach Drechilles:

- Muszę was teraz, boginie, gdy tego żądacie, usłuchać. Bo jeśli ktoś bogów usłucha, sam jest przez nich wysłuchany.

Tak powiedział i odłożył bejsbol swój w bojach strasliwy, huknął na don Dres'a:

- Gniew mój na ciebie jest ogromny i pali mą duszę, lecz wyrok w dres białej odzianej Hery wykonam. Choć teraz serce me pohamuję, to wiedz, że pod "Troją" pod twym rozkazem nie stanę.

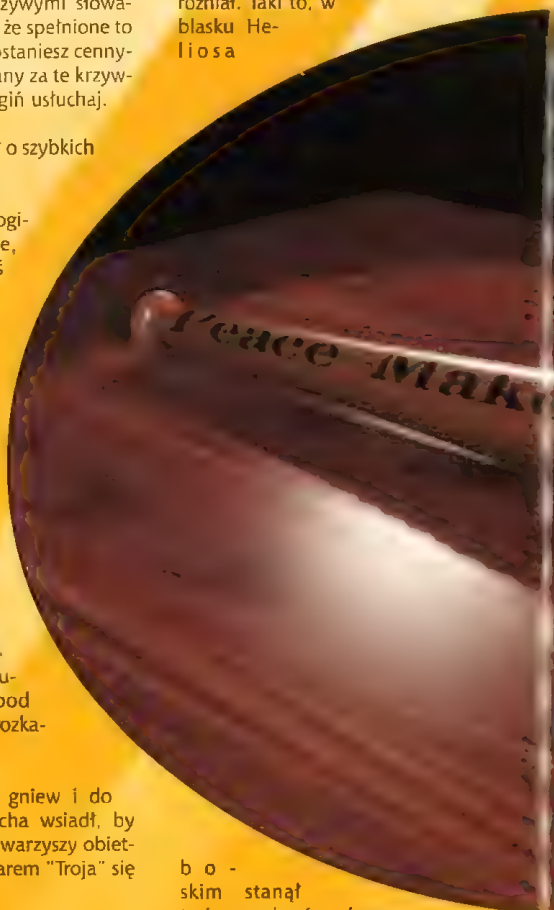
Rzekłszy to, porzucił gniew i do dwupaskowego malucha wszedł, by wraz z resztą swych towarzyszy obietnicę wypełnić i pod barem "Troja" się stawić.

Pieśń III

Gdy na miejsce przybyli i z malucha wysiedli, przechodniów piękno dresów jak grom uderzyło. Stanęli jak wróci, spoglądając to na Dreseusza, Dress Masterem zwanego, a swą przebiegłością i chytrą przestawnego, to na tysego, dzielnością swych przodków i własną świetnego. Za nimi stał syn asklepiosowy, Dr Dress w lekarskiej sztuce najprzedniejszy, obok przyjacieli szybkonogi Drechilla-Siwy, którego odwaga nie raz haracze zdobywać pomagała, a jemu chwały przysparzała. Chronili nad wodze wodza don Dres'a, męża sławą przez samego Dzeusa obdarzonego, siłą swą wielu przewyższającego.

Nie ma jednak śmiertelnika ponad twórcem dresów równego Drechilla! Dres jego w całej Polsce sławą swą przyciąga gapiów, a wrogów trwogą napętnia, gdyż ozdobiony był przez samego Drefajstosa, kowala boskiego, który kunsztem swym o zachwyt przyprawiał boginie. Wykuł on dla Drechilla srebrne kastety na świecie

slonne i je złotymi ćwiekami ochoczo ponabijał, co by nieprzyjaciółom kłęski bolesniejsze zadawać. Buty jego błękitne w nie dość dowiązane sznurówki zdobne tchnieniem swym napętnił, co by blaskiem swym niczym słońce rankiem nad morzem wstające oczy razić i pod niebiosa chwałę boskiego postaća wystawiać. Pierś jego nieśmiertelną dres z dwoma paskami ozdobia, by żaona nieprzyjacielska napaść szybkonogi nie spotkała, a napis "Hadidas" wielkiej sławy przysparzał i wśród tłumu wyroźniał. Taki to, w blasku Heliosa



bo - skim stanął twórcom dresów równy Drechilles, choć wciąż gniewem patając, nie wchodził między walczących.

Na tak świetną drużynę nastawał wróg wielki, boski Gaudenty - bramkarz, co z pistoletu strzela niechybnie. Oblicze mu pociemniało i w obronie Józefa, co w rozlewaniu drinków jest najprzedniejszy, stanął. Widział to Dzeus, co dźwierz bejsbol, i wyrzekł do córki swej jasnookiej słowa te skrzydlate:

- Spiesz i szeregi odszukaj dresiarzy dzielnych, a Gaudentego bramkarza nakłoń podstępnie, ażeby na pięknodresach pierwszy natrafił i tysego pozbawił żywota.

Tymi słowy podniecił nienawiść w sercu Ateny. Zaraz spłynęła na ziemię ze szczytów śnieżnego Olimpu jak gwiazda, którą zapalił syn przebiegłego Kronosa na znak dla morskich żeglarzy lub wojujących narodów, świecąc wspaniale dokoła rozrzuca iskry błyszczące - gwieździe podobna Atena - pomknęła błyszcząc na ziemię w środek dwóch gangów. Spoglądali na nią

przejęci zdumieniem, z żelem błyszczący niczym Helios o dnia brzasku Drechaje i boski Gaudenty, do którego zesła Atena, i kształt barmana Józefa jasnowłosego przybrała. Blisko stanęła i rzekła słowa te skrzydlate:

- Pershingonido waleczny, czy zechcesz dziś mnie usłuchać? Odważ się na tysego uderzyć, wszystkim barmanom na radość, a sobie na sławę ogromną. Szef Schwarzenegger ci będzie rad spośród wszystkich najbardziej. Pewno obdarzy cię pierwszy najświetniej-

śszy-
ka świętego. Pistolet uniósł przedstawny i w tysego wycelował, zamek zabrział nieprzejednany i z hukiem pocisk mściwy wypuścił, pragnąc na wskroś tłum cały przeorać. Lecz tysy trwał ocalony, chronił go nieśmiertelni dresów twórcy szczęśli, wśród nich córka Dzeusowa darząca łupem, najpierwsza. Ona stanęła przed nim, przed przedk'm pociskiem ostrzegła, plastyk jego odpędziła od ciała pięknego jak matka, która od dziecka, co słodko zasypia, muchy odgania, ona zwróciła żeleżce tam, gdzie spinają się złote łańcuchy na dresie i pasy się dwoma łączą płatami. W to więc miejsce ugodził pocisk okrągły, w dres ów misternej roboty wycelowany.

Wzdrygnął się z grozy i żalu nad wodze wódz, don Dres, kiedy siniak ogromny zobaczył na bogom podobnym ciele tysego. Wziął go za rękę i tak rzekł, ciężko wzdychając - a za nim wzdychali w krąg towarzysze:

- Bracie kochany, na krwaki twój zemstę przysięgam boskiemu Gaudentemu bramkarzowi, za ciebie jednego postawię w bój Dresiarzy plemię.

Aby otuchy mu dać, rzekł tysy o wosach jak len płowych:

- Bracie, odwagi! Nie wzniesaj trwogi wśród jasnowłosego gangu! Kulisty atak rany śmiertelnej nie zadał. Z zewnątrz chronił mnie dres wyprawiony misternie, znakami firmowymi upstrzony.

Na to mu tak odpowiedział nad wodze wódz, don Dres:

- Bodaj tak było, jak mówisz, tysy mój kochany! Zaraz ci dr Dress opatry ranę i do niej przyłoży leki przeróżne, co przerwą ból czarny od krwi zakrzepłej.

Wtem dr Dress, co Asklepiosa synem jest bez skazy, leżącego na rękach towarzyszy ranę opatrył i ból trawką, co dał ją niegdyś ben Laden Osama - dealer rozumny, jemu ojcu drogiemu, ukoił.

Gdy tak się o tysego troszczono, o głosie donośnym Gaudenty z policyjną pałą do szturm uderzył pod tarczy osłoną. Bejsbole więc pochwytili dzielni Dresiarze i na Gaudentego bramkarza gniew swój obrócili. Twórcom dresów równy Drechilles pozostał jednak przy rannym i wraz z nim oraz synem asklepiosowym do skrzydlatego malucha powrócił, albowiem skłócony był wciąż z nad wodzów wodzem, don Dressem.

Widząc to w rozlewaniu drinków najprzedniejszy Józef dorwał swą patel-

nię niechybnią i ruszył w szranki z nacierającymi stawac. Bił nią straszliwie, trwogę wśród Dresów plemienia rozsiewając niczym gromowładny Dzeus, co dzierży bejsbol i nad ludzkimi losami ma baczenie. Wtem Siwy, przyjaciel szybkoconego Drechilla, ruszył do malucha, by porwać do walki przyjaciela. Ten jednak, gniewem wielkim zaślepiony, nie usłuchał i dres swój przestawny zostawił. Moment nieuwagi przyjaciela Siwy wykorzystał i odział się w drefajstosowe dzieło, kunstem swym przewyższające wszystko inne na ziemi. Dobył bejsbol sławny, a liczbą rozbitych głów świetny, co go Drefajstos srebrem i ćwiekami złotymi ozdobił, i wśród uciekających towarzyszy stanął. Barman Józef, co w nalewaniu drinków był najprzedniejszy, i boski Gaudenty bramkarz, gdy zobaczyli połykujące w blasku Heliosa napisami zdobne dresy szybkoconego Drechilla, złąk i się niezmiernie i trwogą napełnili swe serca. Szala Dzeusa przechyliła się na stronę Dresiarzy, lecz niedługo to trwało. Siwy, w dres prześwietny odziany, zdołał bejsbolem pistolet w drzaźgi obrócić, lecz gdy Gaudenty ujrzał oblicze jego, rozżółcił się wielce i ujął go w potężnym uścisku. Dres mu prześwietny zerwał i obnażonego w kajdany skulił w czeluści baru "Troja" strącił. Czyn ten wielkiej siły wymagający strach wywołał w szeregach i nad wodze wódz, don Dres, przełknięty do szpiku, wyrzekł do dr Dressa słowa te skrzydlate:

- Pędź czym prędzej do Drechilla, który gniew swój straszliwy tłumi koło malucha odlotowego, w spojery przesławne zdobnego, i przekaz mu to, co się tu stało.

Pieśń IV

Ruszył więc dr Dress i ze łzami palącymi ziemię popędził przed oblicze szybkoconego. Gdy oznajmił mu wszystko, co stało się przed barem, czarna chmura boleści okryła czułe serce Drechilla. Schylony - w dwie ręce z ziemi pochwyił mierzwę i pył na swą głowę sywał, twarz szpecąc uroczą. Ujrzała to matka jego, Maja Srebrnostopa i z nieba spłynęła w żalu pogrążona. Rzekła do niego te słowa skrzydlate, papieros złożywszy w ziemi popiole:

- Wstań, synu mój, twórcom dresów równy Drechillu, albowiem hańbą jest siedzieć tutaj, nie broniąc przyjaciół swych, lecz w gniewie swym serce topić. Oto Drefajstos, kowal najprzedniejszy, skubnął dla ciebie dresy nowe, byś z bramkarzem Gaudentym w szranki mógł stanąć.

Na to jej odpowiedział Drechilles szybkocony:

- Klnę się na żel błyszczący jak rosa w świetle Heliosa, że nie spocznę, póki Gaudentego w walce nie zgniotę i "Gniewu Kaczawy" za Siwego nie wypiję!

Wstał z ziemi i dres nowy założył, co blaskiem swym Heliosa boskiego

przyćmiewał, a nogi błękitnymi hadidasami ochronił, Kastety srebrne, a kunstowtne, złotymi ćwiekami powleczone na dłonie swe wielkie założył, pierś swą włochatą łańcuchami ozdobił i chwycił bejsbol niechybny, co go w ukryciu Drefajstos na najstraszliwszą wojnę gotował. Włosy swe żelem pokrył, by błyszczwały się niczym gwiazdy na nieba kopule, którą Atlas na wieki wieków podtrzymywać będzie.

Pieśń V

Wpadł tak świetnością swego dresu wspaniały i jął w Gaudentego uderzać. Wyciągnął swą komórkę skrycie i dzwonkiem jej donośnym wroga ogłuszył niczym głosem gromowładnego Dzeusa, co dzierży bejsbol. Dobył wnet swą broń przednią i w bramkarza nią cisnął, lecz boski Fojbos Apollo ochronił swego ulubieńca od śmierci nieuniknionej - i do biegu poderwał. Szybkonogi Drechilles ruszył za nim w te pędy i tak wokół baru trojańskiego biegali przez kwadrans cały. Wtem Atena z nieba zstąpiła i słowa te wypowiedziała skrzydlate:

- Stańże do walki, tchórzliwy Gaudenty! Niby twe ramiona z siły swej styła, a teraz uciekasz i płaczesz niczym dziewczę; stańże do walki, spiesz upokorzyć Drechilla lub ze wstydu się spał!

Na te słowa obrócił się boski Gaudenty i na szybkoconego Drechilla, siłą boską natchnięty przez Fojbosa Apolla, rzucił się. Spozrzęał to twórcem dresów równy i zamach wziął potężną swą prawicą i bejsbolem swym w boju strasznym, a kunstownym, w bramkarza cisnął. Osunął się on pod ciosem bogów godnym i spojrział na szybkoconego Drechilla oblicze, od którego blask przychodził niezmierny i Heliosa samego przyćmiewał. Jęknął tylko sił ostatkiem i zemdlął blaskiem ćwieków oslepiony. Wtedy to twórcem dresów równy Drechilles chwycił ciało pokonanego i chwały sobie przysparzając wielkiej, krzyczał wnieogłosy o swym wielkim zwycięstwie, aż go Dzeus gromowładny, co dzierży bejsbol, dosłyszał.

Pieśń VI

Gdy Dresiarzy plemię w omdleniu wroga szczęście odnaleźli i znów dumą ponad wszystkich się unieśli, barman Józef, co w nalewaniu drinków był najprzedniejszy, w barze swym się schronił i bramy zamknął, by chronić swe dobra i haracz służnie Drechajom należny. Szybkonogi Drechilles w dres swój srebrzysty odziany i blaskiem z żelu bijącym od głowy podstępnie wykradł z odcłani piwnicy osłabionego druha i razem z resztą swych towarzyszy odlotowym, dwoma paskami ozdobionym, maluchem o silniku warczącym do klubu umiłowanego Dzeusa - "Penelopy", pojechał, by przy dźwiękach DJ Dresowego disko polo obietnicę Drechilla wypełnić i honor Siwego "Gniewu Kaczawy" uczcić...

Tak powiedziała Atena i nierozważnego skłoniła. Szybko swój straszny w boju, kulami plastikowymi siekący, dobył pistolet, co testowany był na kocie po klatce krocącym. Sam kiedyś polując, w pierś go pociskiem straszliwym ugodził, ukryty w zasadce Gaudenty. Kot ogon podkułił i z piskiem w odcłaniach piwnicy się skrył. Pokrywą odkrył magazynku i pocisk z niego dobył jeszcze nlektnięty, plastikowy, co rodzi czarne boleści. Wnet go w pistolecie umieścił i do Lykijskiego Apolla, co jest strzelcem przestawnym, jął modły zanosić i ze "Snów Softysa" i "Peret Czarnych" ofiarę wspaniałą ślubować, gdy już do domu powróci do miasta Kozia Wólki.

TEST na lamera

Część A

1. Czy pomogłeś kiedyś komuś wykonać daną czynność na komputerze, chociaż nie miałeś za bardzo pojęcia, jak to się robi?

- a) często
- b) rzadko
- c) nigdy

2. Czy kupiłeś sobie kiedyś dane urządzenie do komputera, chociaż nie było ci w ogóle (albo bardzo niewiele) potrzebne?

- a) tak, ale tylko raz
- b) tak, często dokupuję coś, co nie zawsze jest mi potrzebne
- c) nie

3. Czy pozwalałeś młodszemu bratu, siostrze, synowi, córce, mamie lub tacie kopiować pliki lub zakładać katalogi na twoim komputerze bez twojej obecności?

- a) bardzo często
- b) nigdy
- c) raczej nie

4. Czy resetujesz komputer bez zamykania wszystkich programów, połączeń, buforów lub w czasie jakiejś operacji dyskowej?

- a) cały czas
- b) nigdy
- c) parę razy się mi zdarzyło

5. Czy używasz danego programu dlatego, że uważasz go za dobry, czy może dlatego, że wszyscy tak twierdzą?

- a) uważam, że jest dobry, więc go używam
- b) kieruję się opiniami fachowców
- c) wolę popularne programy

6. Czy nalepiasz nalepki na komputer albo kupujesz estetyczne zaślepki na wnęki do urządzeń?

- a) tak
- b) tylko kilka nalepek
- c) nie

7. Czy często rozkręcasz komputer - zdejmujesz obudowę, wyjmujesz części?

- a) średnio
- b) cały czas mam zdjętą obudowę
- c) nigdy nie rozkręcałem komputera

8. Czy przy wpisywaniu liczb używasz klawiatury numerycznej?

- a) najczęściej
- b) rzadko
- c) nie wiem, co to jest klawiatura numeryczna

9. Masz komputer w domu. Nie masz młodszego rodzeństwa, a rodzice, żona lub współlokator(ka) boją się go jak ognia. Czy zakładasz hasło na uruchomienie systemu?

- a) tak, zabezpieczony zawsze strzeżony!
- b) tak, chociaż w zasadzie nie mam takiej potrzeby
- c) nie

10. Czy uczysz się na pamięć wszystkich komend danego systemu - nawet tych, których nigdy nie używałeś?

- a) tak, bo mam to w szkole
- b) tak, bo uważam, że może mi się to przydać
- c) nie

Część B

1. Nieoczekiwanie znalazłeś się w samym sercu dyskusji dotyczącej komputera. Tak się złożyło, że znasz rozwiązanie postawionego problemu. Co robisz?

- a) wyrzucasz się z miejsca z własnymi informacjami
- b) mówisz, co wiesz, gdy cię zapytają
- c) nigdy nie zdradzasz wiadomości, które tak ciężko zdobyłeś

2. Zawiesił ci się komputer. Co robisz?

- a) próbujesz wcisnąć Alt + Ctrl + Delete, jeśli nie da rady, wciskasz RESET
- b) wciskasz RESET
- c) wyłączasz komputer i czekasz 5 minut, następnie włączasz komputer

(Uwaga: amigowców nie dotyczy punkt a, w punkcie b czytają CTRL + A + A!)

3. Dziewczyna, znając twoje zainteresowania komputerowe, kupiła ci Windows'95 na imieniny. Co robisz?

- a) dajesz wykład o tym, że W'95 jest dla lamerów i każesz odnieść zakup do sklepu
- b) dziękujesz, ale nie instalujesz
- c) poświęcasz się i instalujesz

4. Kolega ma problem z komputerem. Prosi cię o radę. Niestety nie wiesz, jak mu pomóc. Co robisz?

- a) mówisz, że boli cię głowa i jutro mu pomożesz, idziesz do domu i studiujesz wszystkie książki
- b) starasz mu się pomóc, bazując na własnym doświadczeniu z podobnymi problemami
- c) przyznajesz się, że nie wiesz, jak mu pomóc

5. Widzisz kolesia, który nie daje sobie rady z zawiłościami systemu operacyjnego. Prosi cię o pomoc, ale nie zna podstawowych zagadnień. Co robisz?

- a) tłumaczysz mu wszystko od początku do końca jak krowie na rowie
- b) polecasz mu kilka dobrych książek poruszających dane zagadnienie
- c) nie marnujesz cennego czasu na to, co i tak jest skazane na porażkę

6. Ktoś ci mówi, że twój komputer jest kiepski w porównaniu z jego urządzeniem. Co robisz?

- a) mówisz mu, że to jego komputer jest do...
- b) copytujesz się, jakim sprzętem gość dysponuje
- c) nie podchwycisz dyskusji

7. Kupujesz skomplikowany program. Warunkiem gwarancji jest jednak to, że specjalista z firmy przyjdzie do ciebie i zainstaluje ten program na komputerze. Co robisz?

- a) upierasz się, żeby samodzielnie zainstalować program albo rezygnujesz z niego
- b) instalujesz go samodzielnie pod okiem specjalisty
- c) pozwalasz go zainstalować specjalście

8. Nie wiesz, jak rozwiązać dany problem. Co robisz?

- a) kupujesz książki, wertujesz czasopisma, przekopujesz Internet
- b) pytasz się znajomych, którzy są dla ciebie autorytetami w tej dziedzinie
- c) chwilowo rezygnujesz. Może coś ci przyjdzie do głowy później

9. Zapraszasz dziewczynę do domu, żeby jej pokazać kilka rzeczy na komputerze. Ona przychodzi, a co ty robisz?

- a) pokazujesz jej najprostsze programy
- b) pokazujesz jej najbardziej skomplikowane rzeczy i popisujesz się wiedzą
- c) nie włączasz nawet komputera, tylko zapraszasz ją na spacer

10. Pałałeś jakąś gafę w środowisku komputerowców. Ktoś nazwał cię lamerem. Co robisz?

- a) mówisz gościowi, że sam jest lamerem i nie przejmujesz się
- b) próbujesz naprawić całą sytuację i przy okazji popisać się jak największą wiedzą
- c) przyznajesz ze śmiechem, że jesteś lamerem i próbujesz obrócić całą sytuację w żart

Możesz teraz podliczyć punkty

Część A

1. a-0 b-1 c-2
2. a-1 b-0 c-2
3. a-0 b-2 c-1
4. a-0 b-2 c-1
5. a-2 b-0 c-1
6. a-0 b-1 c-2
7. a-1 b-2 c-0
8. a-2 b-1 c-0
9. a-1 b-0 c-2
10. a-0 b-1 c-2

Część B

1. a-0 b-2 c-1
2. a-2 b-1 c-0
3. a-0 b-1 c-2
4. a-0 b-1 c-2
5. a-2 b-1 c-0
6. a-0 b-2 c-1
7. a-1 b-2 c-0
8. a-1 b-2 c-0
9. a-1 b-0 c-2
10. a-2 b-1 c-0

A oto rys psychologiczno-charakterologiczny twojej postawy:

0 - Mękunio

Liłość, facet, kto ci włączył komputer do prądu?!

1 do 13

Jesteś typowym lamerem, aż piszczy. Twoja wiedza jest ograniczona, a jej strzępkami starasz się popisywać na każdym kroku. W rzeczywistości, ludzie, którzy nazywają cię LAMEREM mają rację. Jedyny ratunek, to pogadać poważnie z lustrem. Zrób coś, z tym, bo tylko się pograżasz, a z lamerstwa się nie wyrasta. Lamerstwo jest wciągające jak bagno.

14 do 20

Od czasu do czasu przejawiasz oznaki lamerstwa, no ale kto jest bez wad? W zasadzie można z tym żyć, nie wpadaj w depresję. Nie jest tak źle. Ale zastanów się, czy czasem atak lamerstwa nie dalby się kontrolować przez twoje ego.

21 do 27

No, adminem tobyś być nie mógł, ale ogólnie jest niezłe. Znasz się na tym, co robisz. Co nie zmienia faktu, że wielu rzeczy jeszcze nie umiesz. Nie spoczywaj na laurach i podnoś swe kwalifikacje. (Uwaga: co nie oznacza "młóc w Quake'a po sied".)

28 do 40

Lamerstwo jest dla ciebie pojęciem odległym. Jesteś prawdziwym komputerowcem. Znasz się na komputerach i kochasz je. Wiesz, jak się z nimi obchodzić. Nie wywyższasz się, nie popisujesz zbytnio. Potrafiś w pełni wykorzystać możliwości komputerów. Ale uważaj. To może prowadzić do separacji, odosobnienia, pracobolizmu i pogorszenia wzroku. Wkrótce zapominając o lamerstwie możesz stanąć przed innym problemem: czy aby nie nazywają cię już "komputerowym świrem"?

KWIETNIOWE GRASZKI



"ANOTHER WAR"

wśród nowych przyjaciół

WIOSENNA TRAWA JUŻ PORASTA WIRTUALNE
POLIGONY. JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ, CO NOWEGO
W NIEJ PISZCZY – OGLĄDAJ W KWIETNIU
HYPERA.
ZNAJDZIESZ W NIM NAJŚWIEŻSZE INFORMACJE
O NAJLEPSZYCH GRACH.

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST W DOBRYCH SIECIACH
KABLOWYCH ORAZ NA PLATFORMIE **HYPER+**
ZAMÓW: (22) 54 53 999

WYBÓR W NAJLEPSZE GRY KOMPUTEROWE,
ZEBADZ, CO SIĘ DZIEJE W INTERNecie,
ODBIJAJ NAJNOWSZY SOFTWARE I HARDWARE,
POCZUJ PAŁĘ CYBERPRZESTRZENI.

HYPER CODZIENNIE O GODZ. 20.00
PO PROGRAMIE MINIMAX

HYPER@CPLUS.COM.PL

WIĘCEJ INFORMACJI O GRZE "ANOTHER WAR"
ZNAJDZIESZ POD ADRESEM WWW.ANOTHERWAR.COM

Omnia Junior

■ Andrzej Sitek

DeAgostini kilkakrotnie trafiało już na łamy CDA dzięki interesującym i w większości bardzo dobrym programom dla dorosłych, dzieci oraz młodzieży. Ostatnią nieco kontrowersyjną pozycją wydaną przez DeAgostini była Encyklopedia Omnia, która ma bardzo silnych konkurentów wśród publikacji o charakterze encyklopedycznym.

Najnowszą propozycją wydawnictwa jest Omnia Junior, będąca encyklopedią przeznaczoną dla najmłodszych użytkowników komputera. W tej kategorii Omnia również nie będzie monopolistą. Na rynku dostępna jest chociażby Encyklopedia dla dzieci z A bion Multimedia. W tym przypadku jednak Omnia Junior przeważa nad konkurencją, o czym jeszcze za chwilę.

Każdy chyba przekonał się, jaką niesamowitą ciekawość przejawia małe dziecko około piątego, dziesiątego roku życia. Interesuje go praktycznie wszystko, a dziesiątki pytań, które nurtują malca, spadają zazwyczaj na głowę najbliższej mu dorosłej osoby. Dziecko w tym wieku odkrywa nowy, fascynujący, wielki świat, widziany jeszcze przez pryzmat bajek oraz fantastycznych wyobrażeń, które są przejawem jego czystej nieskrępowanej fantazji. Dziecko wychodzi naprzeciw światu, widzi jego nieograniczoną wielorakość i w swej aktywności oraz ciekawości stara się go natychmiast zrozumieć. Pragnie znać nazwy oraz zastosowanie wszystkich otaczających go przedmiotów. Chce wiedzieć "dlaczego niebo jest niebieskie" itd. Właśnie wówczas tworzy się wiele bardzo ważnych relacji, jakie później pomogą dziecku, wykształcić jego światopogląd, spojrzenie na świat. Jest to czas, w którym z całą intensywnością przejawia się u dziecka olbrzymie łaknienie wiedzy, jednak nie w takim ujęciu, w jakim rozumieją je dorośli. Jest to potrzeba zrozumienia świata, by można było dokonać pierwszego, zdecydowanego samookreślenia - kim i gdzie jestem. Niektórzy filozofowie uważają, że to właśnie dziecko jest ideałem dociekliwego mędrca. Sposób postrzegania u dziecka charakteryzuje się taką intensywnością, jakiej później dorosły człowiek nigdy już mieć nie będzie. Między innymi właśnie dlatego jest to najlepszy czas na naukę. Jest to również okres, aby zaszczyć w dziecku dobre nawyki, które w dalszym życiu na pewno zapoczątkują.

Na tak przygotowanego przez naturę ucznia czeka zazwyczaj zmęczony, zajęty natłokiem własnych spraw dorosły, który doskonale porusza się w rzeczywistości i zapominał, jak to jest, gdy wszystko wokół wydaje się tajemnicą. Dorosła osoba zazwyczaj po prostu nie może przejawiać tak dużego zaangażowania i zainteresowania, jakiego oczekuje po niej dziecko, dla którego wszystko jest ważne. "Blahe" pytania malca kwitowane są uśmiechem, niekiedy króciutkim komentarzem, niezwykle rzadko wyczerpującym opisem zjawiska. Cóż, zdarza się również, że dorosłemu jest po prostu bardzo ciężko wyjaśnić dany problem. To charakterystyczne, że najtrudniej wyrazić jest oczywistość.

W każdym razie, kiedy -ente pytanie dziecka powoduje już chęć wypowiedzenia sakramentalnego "Idź i pobaw się klockami", można zaproponować malcowi znacznie ciekawszą i pouczającą rozrywkę. Omnia Junior to rzetelnie przygotowany, dobry program, w którym znajduje się kilka tysięcy pojęć z różnorodnych dziedzin (3 tys. haseł dobranych do potrzeb dziecka i ilustrowanych 2700 zdjęciami). Najważniejszą bodaj informacją jest jednak ta, że wspomniane definicje są napisane prostym, zrozumiałym dla dzieci językiem. Autorzy tekstów

starali się objaśniać dane zagadnienia obrazowo oraz dokładnie, co świetnie im się udało. Trzeba również docenić pracę polskich tłumaczy, dzięki którym tekst nie jest suchą konwersją z obcego języka, ale żywym oraz barwnym opisem zrozumiałym dla każdego dziecka, po skiego dziecka.

W programie dostępnych jest również ponad 60 minut animowanych filmów, trójwymiarowych prezentacji, elementów interaktywnych. Ceka-

wa i bardzo specyficzna oprawa graficzna, której twórcą jest Daniele Panbarco (włoski artysta znany z licznych prac dla dziecięcych wydawnictw) prezentuje się bardzo dobrze, a co ważne - nie pozbawia aplikację prostoty obsługi. Omnia przeznaczona jest dla dzieci 6-12 letnich. Zawarty w publikacji zasób wiedzy dobrano bardzo dobrze. Mały encyklopedysta pozna najważniejsze informacje z wielu dziedzin wiedzy, a dzięki specjalnym filmom animowanym zrozumie podstawowe zasady rządzące światem nauki i techniki.

Na pakiet Omnia Junior składają się dwie płyty CD. Na pierwszej z nich umieszczono dział encyklopedyczny (o czym za chwilę), na drugiej zaś

Opowieści Juniora oraz Zabawy Juniora. Szczególnie te dwie pozycje sprawiają, że encyklopedia DeAgostini jest pozycją wyjątkowo atrakcyjną dla małego odbiorcy. Opowieść Juniora to kilkanaście animowanych filmów traktujących o dziejach naszej cywilizacji. W zgrabny, prosty i równocześnie wyczerpujący sposób opowiedziane historie wyjaśniają dziecku zagadnienia, takie jak pochodzenie człowieka (teoria Darwina) czy geny chrześcijaństwa. Oczywiście język opowieści został dostosowany do możliwości intelektualnych dzieci. Zagadnienia przedstawiono w sposób prosty, ale jednocześnie bardzo trafny. Ważne jest również to, że nie są to zjawiska wyrwane z kontekstu, co oznaczałoby, że dziecko i tak niewiele z nich zrozumie. Informacje zostały opracowane w taki sposób, by dziecko zrozumiało i wiedziało, co spowodowało zaistniałą sytuację oraz dlaczego tak właśnie jest.

Zabawy Juniora to kilkanaście prostych gier zręcznościowych. Mają one edukacyjny charakter, dzięki czemu zabawa dostarczy odbiorcy rów-



Omnia mea mecum porto - czyli "wszystko, co mam, noszę z sobą", łacińska formuła wyrażająca pogląd przypisywany greckiemu mędrcom Biasowi. Oznacza, że prawdziwym bogactwem człowieka jest on sam lub też jego wartość jako osoby.

niez pewnością wiedzę. W jednej z gier będą to wiadomości o dinozaurach. Zadaniem gracza jest kierowanie niewielkim sakiem, który musi uciec drapieżnym mięsożercom w rodzaju T-Rexa i uniknąć zmiżdżenia przez wielkich roślinożerców.

W innej zabawie należy tak kierować kosmicznym ładownikiem, by bezawaryjnie osiadł na powierzchni księżyca. Nie jest to łatwe, bowiem maszyna jest bardzo bezwładna, a siłniki słabe.

Album Encyklopedysty zawiera pewne błędy.



Z przykrością zawiadamiamy, że szerszenie nie występują w Polsce.



Na szczęście w Polsce występują jeszcze świerszczki.



W Polsce występował też Michael Jackson. Niestety podobnie jak szerszenie, już nie występuje.

Można też zostać górnikiem wydobywającym węgiel. Należy jednak uważać na kamienne bryły, które mogą zmiażdżyć kopacza. Zabawa przypomina bardzo starożytnego Snake'a (węża).

Zabawy oraz filmy animowane to jedynie interesujący dodatek do zasadniczej zawartości Omnia Junior. Na pierwszym dysku zamieszczono wszystkie dane leksykalne. Materiał podzielono na określone działy, które są dostępne od razu, z głównego poziomu programu. Przede wszystkim jest to Encyklopedia. Znajdują się tu hasła oraz powiązane z nimi zdjęcia czy ilustracje. Materiał uporządkowano alfabetycznie, co ułatwia nawigację, możliwe jest również wyszukiwanie haseł według dziedzin i tematów. Do tego celu służy specjalna i bardzo wygodna wyszukiwarka.

Opracowanie haseł stoi na wysokim - na pewno zadowalającym poziomie. Szereg odnośników do tematu prawie zawsze pozwala dotrzeć do ilustracji lub dodatkowych, ciekawych wiadomości, które uzupełniają definicję i wzbogacają wiedzę



dziecka. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest umieszczenie w Omnia Junior działu zatytułowanego Album Encyklopedyczny. Z jego poziomu odbiorca ma szybki dostęp do wszystkich zawartych w programie zdjęć i ilustracji. Są one ułożone według kategorii widocznych u góry ekranu. Biblioteki zdjęć opisano, co znaczy, że każda fotografia została okraszona kilkoma słowami komentarza. W tym przypadku pojawiły się jednak pewne błędy (vide ramki).

Ciekawą propozycją dla małych encyklopedystów jest dział Moje Tematy. Pozwala on gromadzić i grupować wybrane hasła oraz multimedia. Interfejs użytkownika jest intuicyjny i praktyczny. Odbiorca może stworzyć własną listę najważniejszych tematów lub haseł.

Kolejną świetną pozycją jest Księga naj... W tym dziale znajdują się najbardziej niezwykle, niesamowite "osiągnięcia" świata natury. Są to informacje o tym, co najwyższe, najszybsze, najstarsze. Dowiemy się np., że najstarszym zwierzęciem na ziemi jest żółw z Galapagos, a dzięki zakładkom uzyskamy dodatkowe informacje, jak np. ta, że jest to ostatni przedstawiciel swojego gatunku na naszej planecie.

Minioną chwałę dawnych cywilizacji poznamy dzięki obszarze programu zatytułowanemu Dawne Cywilizacje. Są to interaktywne plansze i mapy, które pozwalają poznać życie codzienne oraz zwyczaje ludzi reprezentujących dawne czasy. Do wyboru jest osiem starożytnych kultur. Zastanawia jednak to, dlaczego niektóre potraktowane są bardzo ogólnikowo oraz marginalnie (jak np. wikingowie) a inne opisano znacznie bardziej szczegółowo. Z tym działem można by powiązać kolejny katalog pt. Historia w 3D. Są to wirtualne trasy, po których wędrujemy dzięki interaktywnym elementom.

Ostatnią propozycją z menu Omnia Junior jest dział Jak to działa?. Można znaleźć tu interaktywne plansze, animacje, nagrania dźwiękowe i rysunki, które pomogą odkryć tajemnice techniki. Do wyboru jest siedem prezentacji. Dziecko dowie się m.in., skąd biorą się energia elektryczna i prąd w domu.

Omnia Junior to dobra solidnie przygotowana pozycja, która nie powinna zawieść oczekiwań najmłodszych, i ich rodziców. Oprócz bogatego źródła wiedzy, program może stanowić niezłe źródło do wzbogacenia słownictwa - pozwoli lepiej zrozumieć dziecku otaczający je świat. Jednocześnie Omnia Junior zawiera całą gamę interaktywnych pozycji: te sprawiają, że dziecko nie pozostanie jedynie widzem, ale również aktywnym uczestnikiem w elu zdarzeń czy faktów przedstawionych w encyklopedii. Zdecydowanie jest to pozycja godna polecenia i uwagi rodziców. Cena pakietu, którą ustalono na 99 zł nie wydaje się szczególnie wygórowana.

INFO

Producent: De Agostini Polska ■ Dystrybutor: De Agostini Polska ■ Wymagania: Win 95/98/Me, P 166 MHz, 32 MB RAM

Internet: www.omnia-online.pl

Dzieci lubią misie i... encyklopedię.

KONKURS

AVALON

Już wkrótce na ekrany naszych kin zawita kultowy film kultowego japońskiego reżysera, w całości kręcony w Polsce. Niewątpliwie ucieszy tak fanów Matrixa, jak i np. Ghost in the Shell. Z tej okazji dystrybutor filmu i redakcja CDA przygotowali konkurs... i atrakcyjne nagrody.

A są nimi:

2 zegarki Seiko
(każdy wart ok. 1 tys. zł!)

1 walkman
(firmy Thomson)



oraz nagrody pocieszenia:
gry + gadzety z filmu
(koszulki, czapeczki i plecaki).

Aby wygrać te atrakcyjne nagrody, należy odpowiedzieć na dwa niezbyt trudne pytania:

1. Jak nazywa się reżyser filmu Avalon?
2. Jakiej narodowości jest aktorka, odtwarzająca główną rolę kobiecą w tym filmie?

Odpowiedzi na kartkach pocztowych (z dopiskiem AVALON) lub e-mailami (nagłówek: AVALON) nadsyłajcie do końca kwietnia, pod adresem redakcji

Wzięcie udziału w konkursie jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Bauer i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych.

Oskar wyrusza za miasto

Oskar nurkuje w jeziorze

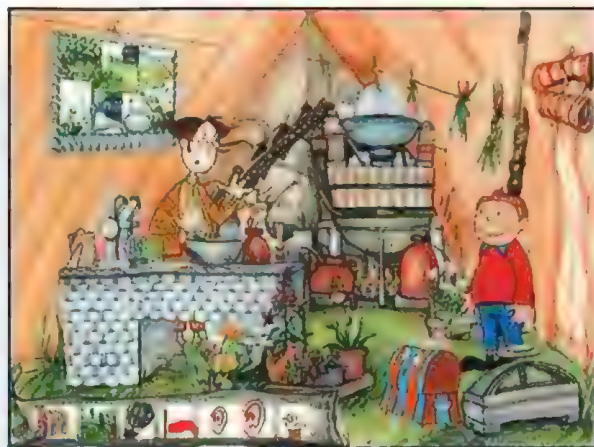


■ Daniel Bartosik

O tym, że komputer może być dzielny kompanem w nauce, wiadomo nie od dziś. Ale przecież nie zagoni się dzieciaka do wertowania komputerowej encyklopedii, przynajmniej nie na długo - taka zabawa, choć bezsprzecznie ambitna, znudzi się po kilku, góra kilkunastu hasłach. Są jednak programy, które potrafią przemyć sporą dawkę wiedzy wraz z dostarczaną rozrywką. Do nich zaliczają się dwa produkty z serii Oskar, które dostałem do obejrzenia. Po paru godzinach spędzonych z nimi młody komputerowiec będzie mógł zaszpanować na wycieczce przed panią przedszkolanką bądź koleżankami pierwszoklasistkami: "O, patrzcie, krwawnik pospolity!". (Nie pytajcie mnie, jak wygląda krwawnik - ja panie przedszkolanki podrywam na gitarę, a sprawdziany miałem z replikacji DNA.) :)

Otrzymałem do opisanie dwie części serii Oskar: "Oskar wyrusza za miasto" i "Oskar nurkuje w jeziorze". W sumie rodzina Oskarów liczy dwa razy tyle tytułów, pozostałe to "Oskar odkrywa tajemnice lasu" i "Oskar odwiedza gospodarstwo". Zdecydowałem się opisać otrzymane programy razem, jako że ich idea jest podobna, zmienia się jedynie miejsce "akcji" i menażeria, tak więc nie uniknąłbym powtarzania się.

Oskar Baloniarz to chłopiec, który ma dwa niespotykane przedmioty: magiczny balon lotniczy, który pozwala mu natychmiast przenieść się do dowolnej pory roku, oraz gadający kuferek (pomysł niczym z Pratchetta :) pełen różnorodnych gier. Wraz z Oskarem mamy możliwość poznania świata flory oraz fauny polnej lub wodnej, w zależności od włożonej do napędu płytki.



zawartych w obu oskarowych tytułach. W każdym programie z serii umieszczono 12 takich prostych (mam tu na myśli wykonanie) gier, w rodzaju "wskaż pożywienie danego zwierzęcia", "wybierz ziarno zbawienne w danej dolegliwości" czy "zdecyduj, czy odczytane zdanie jest prawdziwe, czy fałszywe". Szesć takich zabaw dostępnych jest od razu po rozpoczęciu wędrowki z Oskarem, pozostałą część znajdziemy gdzieś po drodze. Nie jest niespodzianką to, iż gry zebrane do kufra podczas badania życia zwierząt są daleko ciekawsze aniżeli te podstawowe. Niezłe się bawiłem, układając z ości szkielet okonia (pochwalił się - ułożyłem :) czy szukając ukrytych wśród płatyniny linii ważek.

Wspominałem już o magicznym balonie Oskara. Zmiana pory roku to nie tylko zmiana kolorystyki otoczenia. Każda z nich ujawni inne ciekawe informacje, po części specyficzne właśnie dla niej, np. o zimowym śnie niektórych gatunków lub o momencie odejścia młodych bobrów w szeroki świat. No i warto zmieniać pory roku, ponieważ ukryte gry rozrzucone są po całym kalendarzu.

Dodatkową niekwestionowaną zaletą programów jest możliwość zmiany języka, w jakim mówią lektorzy. "Oskar wyrusza za miasto" oferuje - oprócz polskiego - również niemiecki i angielski, żaby z jeziora kumkają zaś po naszymu i 'in English'. Rewelacyjne posunięcie, zwłaszcza w czasach gdy bez znajomości "fremdsprachów" ani w lewo, ani w prawo. Oczywiście lektorzy mówią wystarczająco wolno i wyraźnie, by zrozumiał ich niewprawne jeszcze ucho małego poliglota.

Jak na produkt dla maluczkich przystało, seria Oskarów okraszona jest ładną, kolorową i ręcznie malowaną grafiką (niestety tylko 640 x 480), przywodzącą na myśl rysunki wykonywane akwarelami; a obsługa jest więcej niż banalna, co sprawia, że instrukcja do gry nie jest w ogóle potrzebna (choć w składanej wkładce do płyty znajdziemy chyba wszystkie niezbędne do obcowania z programem informacje). Sprawa to, że produkt jest przystępny nawet dla najmłodszych, co nie dziwi, bo do nich jest kierowany. Tatuś nie będzie musiał się męczyć, obsługując komputer za dziecko. :) Wymagania sprzętowe są tak niskie, że program odpali się praktycznie na każdym domowym PC'cie.

Nie pozostaje mi nic innego, jak zachęcić dzieci do zapoznania się z tymi programami. A może raczej rodziców, którzy może jakimś trafem przeglądają właśnie CD-Action, by zaserwowali jej swej pociesze. Zając Zbyszek i Kret Krzysztof potrafią i zabawić, i nauczyć.

① INFO

Producent: Tivola Verlag GmbH ■ Dystrybutor: L.K. Avalon ■ Wymagania: Windows 9x, Pentium, karta dźwiękowa
Internet: www.lkavalon.com



W praktyce wygląda to tak, że spacerujemy naszym młodym bohaterem, klikamy różne obiekty, rozmawiamy ze zwierzętami oraz znajomym zoologiem i botanikiem - Profesorem Baltazarem Pumpemiklem (swoja drogą, to miewa ciekawe teorie, nie ma co... pomoc w badaniach faktycznie mu się przyda). Każde kliknięcie odkrywa ciekawe informacje ze świata przyrody, animacje, a czasem i, jedno, 'drugie. Ba, informacje nie tylko ciekawe, ale również przydatne - to nie tylko ze względu na panią przedszkolankę czy koleżanki. Za miastem możemy się, dla przykładu, dowiedzieć, jak wyglądają różne ziarna, które z nich mają właściwości lecznicze, i jakie, a także których należy unikać i nie próbować "na ząb". Tajemnicą przestanie też być między innymi obieg wody w przyrodzie czy to - dlaczego okoń rzeczny, mimo swej nazwy, bytuje w jeziorach. Zapoznamy się z różnymi gatunkami zwierząt, poznamy niektóre ich zwyczaje, stad'a życia, naturalnych wrogów, ulubiony jadłospis i tym podobne fakty. Sporo tu wiedzy przyrodniczej, naprawę. Nie mogę z czystym sumieniem powiedzieć, że wiedziałem wszystko, co serwuje się tu mi usińskim (ale cicho o mojej niezłej ocenie z faktu tetu biologicznego!), :)

Większość zdobytych podczas spotkania z Oskarem informacji możemy sprawdzić oraz utrwalić w szeregu całkiem ciekawych minigier

Komputer - po prostu!

Numer kwietniowy w sprzedaży od **15 03 2002**

10 FILMÓW
WERSJI:

Homera Photo-Objects 500, Audio Converter 3, EasyMail 2, AID System Restorer 1.0
eZediaMX 2 - program kosztujący ponad 1.200 PLN!

PCFormat

CZASOPISMO KOMPUTEROWE

» PORADY » KURSY » INFORMACJE »

WWW.PCFORMAT.COM.PL

Nr 04/2002 pn Kwiecień 2002 ISSN 1640-7775
INDIC 359695

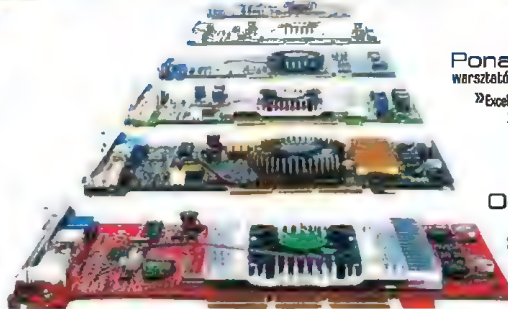
GeForce 4



Wybierz najlepszy pakiet i DTP



Zestawienie 12 płyt głównych

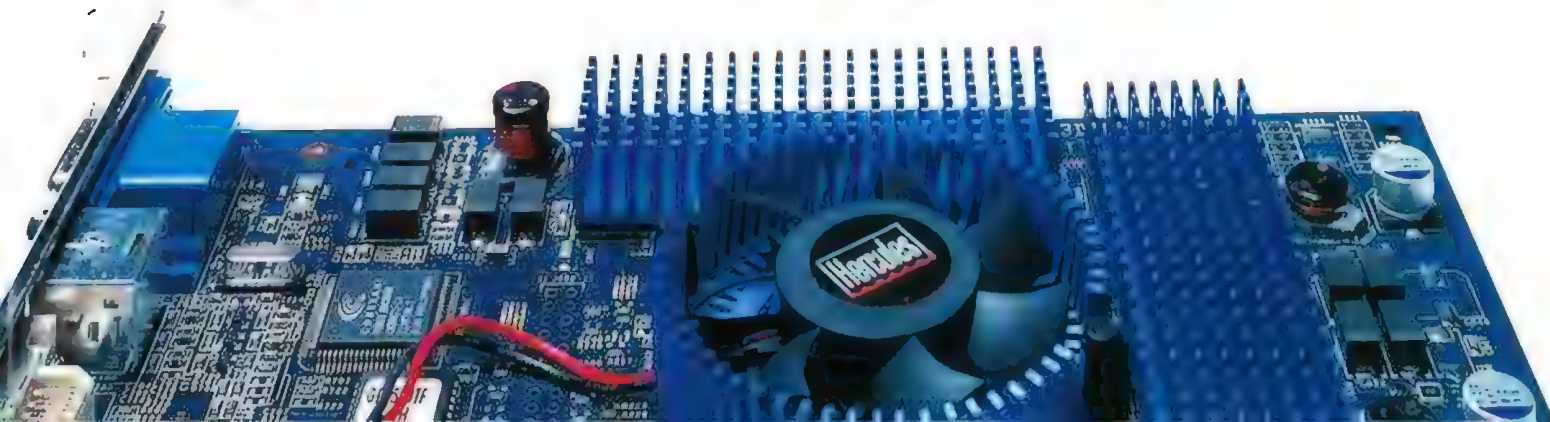
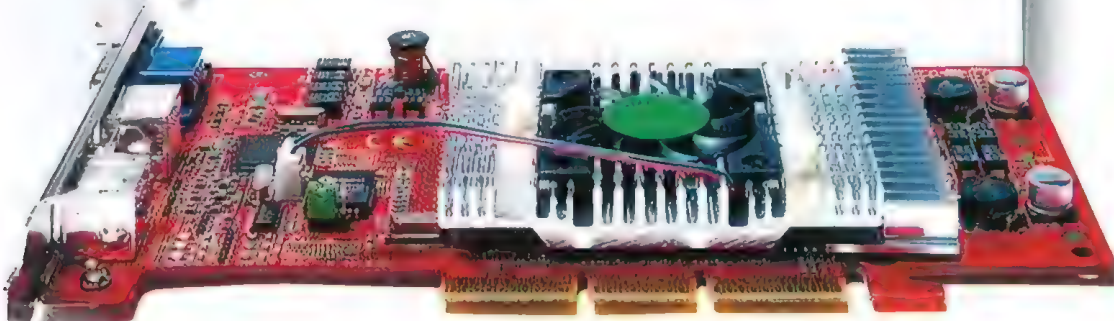
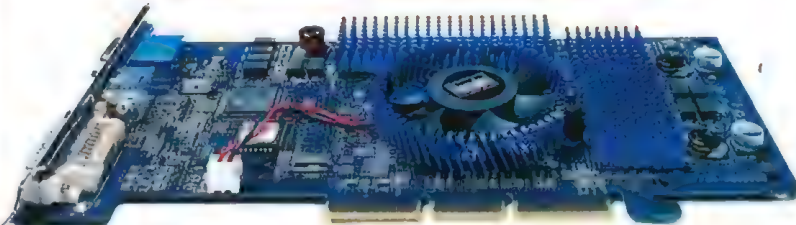


Ponad 80 stron
wersztatów i kursów krok po kroku

- » Excel - tabele i zestawienie danych
- » Paint Shop Pro - grafika 3D
- » PowerPoint - animacje
- » GIMP - elektroniczny rollover
- » Windows XP a sprzęt

Oczyszczanie
peceta

- » Bezpieczne usuwanie plików
- » Instalacja programów
- » Oczyszczanie rejestru
- » Szybsze Windows



W 80 dni dookoła świata

■ **Maciek Kuc**

Programy edukacyjne rzadko kiedy zdobywają większą popularność. Właściwie mało znam ludzi, którzy z własnej nieprzymuszonej woli kupiliby sami coś, co służy poszerzaniu horyzontów i występuje w postaci CD-ROM-u. Dlaczego tak się dzieje?

Na pewno nie dlatego, że wszyscy moi znajomi są nieukami i uciekają od wiedzy przy każdej możliwej sposobności. Powodem jest raczej poziom programów po awiających się na pecety - jeśli nawet niektóre prezentują się ładnie, ich użyteczność pozostawia wiele do życzenia. Zdarzają się totalne kaszaloty, od których należy tylko uciekać - niestety, "W 80 dni..." należy zaliczyć do tej właśnie kategorii.

Pierwszym testem na przydatność encyklopedii multimedialnej jest... podarcie instrukcji. No, może niekoniecznie trzeba ją niszczyć - ale na pewno nie należy do niej zaglądać, gdyż każda szanująca się produkcja powinna mieć interfejs, z którym powinno sobie poradzić nawet dziecko, które po raz pierwszy widzi myszkę. Muszę przyznać, że w tym teście produkt Silcom wypadł całkiem nieźle - nie obojętne było co prawda bez małych zgrzytów, ale w sumie po kilku chwilach nikt nie powinien mieć problemów z poruszeniem się po opcjach. Kłopotów nie będzie, tym bardziej że "W 80 dni..." za wiele możliwości graczowi nie daje: ot, atlas państw, nieliteraktywny komiks i oczywiście nieodwołne quizy.



■ To najładniejsza plansza w całym programie. Dalej już jest tylko gorzej.

(tak, to nie pomyłka: DWA. Całkiem nieźle jak na kraj z tak wielką tradycją...) zdania, a już o np. Bułgarii nie ma ani słowa. Przecoczenie czy ewidentne zaniedbanie? Czy tak trudno było zajrzeć do encyklopedii i przepisać kilka suchych faktów? Rozśmieszyło mnie za to co innego - mam wrażenie, że Silcom chciał szturmem zdobyć Amerykę, a konkretnie USA, gdyż oprócz tego, że właśnie temu krajowi przypadało w udziale najwięcej zdjęć, to jeszcze "dodatkowe informacje" zaczynają się od słów: "Kraj ludzkiej ideałów". Boże, podobnośław Amerykę? Nie, ja podziękuję.

① INFO

Producent: Silcom ■ Dystrybutor: MarkSoft ■ Wymagania: Windows 9x, DX7.0

Internet: www.marksoft.com.pl

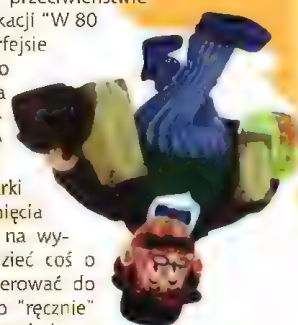
**"Rodzic zamiast sadzać
dziecko przed komputerem
mógłby kupić jakiś ładny
album geograficzny".**

Żeby jednak być uczciwym, muszę stwierdzić, że atlas ma też zalety - przy kliknięciu opcji statystyk program wyświetla sporo podstawowych danych o wybranym państwie. Dowiedzieć się tam możemy czegoś na temat zaludnienia, sąsiadów, zamieszkujących nacji, w ary, a nawet bezrobocia czy Produktu Krajowego brutto! Niestety drugą stroną medalu jest to, że niektóre dane pochodzą nawet z 1993 roku, więc są już bardzo nieaktualne. Jeśli ktoś chciałby używać tego programu jako źródła wiedzy, radziłbym ostrożność - według danych tu zawartych stopa bezrobocia w Polsce wynosi... alleluja! 10%! No, no - widać, że nie tylko Amerykanom autorzy programu chcieli się przypodobać...

Kilka słów narzekania na spolszczenie, którego dokonała firma MarkSoft. Ogólnie nie zauważyłem po ważniejszych błędów - robota dość solidna, chociaż wyraźnie widać lenistwo - zrob ono, co było do zrobienia - i nic ponadto. No, może jedynie do zdjęcia Manhattanu sprzed 11 września odciano komentarz, że jest już nieaktualne. O tym, by dotrzeć aktualne nikt już nie pomyślał. Podobnie ma się sprawa w przypadku naszego kraju. Współczuję dzieciom, które wykorzystają "W 80 dni dookoła świata" jako pomoc podczas pisania np. pracy o Polsce. Raz, że nie znajdą tam nic ciekawego, a dwa - dane z początków ubiegłego dziesięciolecia to nie jest dokładnie to, czego by się wymagało od nowo powstałego programu edukacyjnego.

Zanim przejdę do omówienia dwóch pozostałych opcji, mam zamiar pastwić się nad warstwą techniczną programu. Od początku: instalacja jest bezbolesna i szybka - dziwne jest jednak to, że pod koniec zmusza użytkownika do restartu - dlaczego nie wiem. Jak wygląda interfejs, każdy w dzi. Dookół kolorów czcionek w menu jest iście koszmarny - wszędzie różowe napisy na podkładzie w kolorze piasku to doskonała recepta na szybki ból oczu. Również artwoki nie prezentują się najlepiej, kolory zlewają się, są zbyt mocne, nie ma mowy o jakimkolwiek wyważeniu. W przeciwieństwie do większości nowo powstających aplikacji "W 80 dni..." nie bazuje na klasycznym interfejsie Windows. Zapomnieć zatem można o obsłudze programu bez użycia myszki oraz zautomatyzowaniu jakichkolwiek czynności, co może bardzo nie drażni, ale na pewno nie ułatwia pracy. Utrudnieniem jest zaś brak wyszukiwarki - nie można nawet za pomocą nacisnięcia przycisku przejść do wyboru państw na wybraną literę. Chcąc się więc dowiedzieć coś o Meksyku, na początku trzeba się skierować do okienka z Ameryką, a później dopiero "ręcznie" wyszukać. Niby nic wielkiego, ale można było ten problem rozwiązać - kolejny m nus.

Bardzo wiele do życzenia pozostawiam nie tylko informacje - również fotografie dostępne w programie nie spełniają oczekiwań. Wszystkie są w formacie .png, czego doprawdy nie mogę zrozumieć. Skoro już w najzwyklejszym pliku .jpg można skompresować duży i ładny obrazek do 50 ki obajtów, to po co wybierać .png, w którym małe i słabej jakości obrazki zajmują grubo ponad 100 KB? No cóż, mówi się trudno - powiedziałbym, gdyby tych zdjęć było dużo i byłyby w



wysokiej rozdzielczości. Tymczasem jest ich jak na ekarstwo, w dodatku wyglądają wręcz koszmarnie! Po powiększeniu miałem okazję zauważyć kłujące w oczy piksele wielkości cegieł. To ma być program edukacyjny?! "A tu, drogie dzieci, jest Statua Wolności - to ten wielki niebieski prostokąt pośrodku". Trochę przesadzam, a e doprawdy nie potrafię zrozumieć, dlaczego autorzy, mając jeszcze spokojnie 200 megabajtów do zapelnienia (cała płyta mieści się w 399 MB) nie mogli zaoferować lepszej jakości zdjęć.

"W 80 dni dookoła świata" nie jest produktem multimedialnym. Jest tylko jednomecialny, można by rzec - jeśli ktoś spodziewa się jakichkolwiek filmów, bardzo się zawiedzie. Ale co tam filmy! Takie luksusy od razu - w programie dystrybuowanym przez MarkSoft nie usłyszysz choćby sekundy muzyki! Czy takim problemem okazało się wyposażenie aplikacji chociaż w hymny narodowe? Zresztą - a to uznaję za zaletę - gdyż patrząc na jakość wszystkiego innego w programie, muzyka byłaby zapewne równie "porywająca" - do jej wyłączenia. A tak, przynajmniej mogłem uruchomić coś - nnego z własnej kolekcji, co radzę wszystkim nie lubiącym ciszy, gdy siedzą przed komputerem.

Elementem, bez którego nie sposób wyobrazić sobie dzisiaj program edukacyjny, są quizy. Tych są trzy rodzaje. Pierwszy jest typowym quizem geograficznym - zadawane są w nim pytania z geografii ogólnej. Przed rozpoczęciem meczu szarych komórek mamy dwie opcje konfiguracji: liczbę pytań oraz poziom trudności. Pytań może być 30, 60 albo 90 - po zakończeniu testu program podlicza procent poprawnych odpowiedzi, istnieje również - na szczęście - opcja podejrzenia tych błędnych. Nieco gorzej ma się sprawa z podziałem trudności - niestety zauważyłem bardzo niewielkie różnice między najniższym i najwyższym. O dzwo całkiem nieźle mi ten test poszedł, mimo iż nigdy orłem z geografii nie byłem - najtrudniejszy, grając pierwszy raz, ukończyłem z rezultatem powyżej 70%. Poziom trudności pytań jest też bardzo nierówny - może pojawić się pytanie o to, jaka rzeka przepływa przez Warszawę, czy: jakie miasto jest stolicą Polski, ale czasem można się natknąć na pytanie o największe skupisko bagien (w Rosji i Kanadzie, nie wiedzieliście?! :)). Jednak w tym teście trudnych pytań jest niezwykle mało. W ogóle patrząc na pierwszy quiz, wydaje się, że niektóre pytania zostały rzeczywiście spolonizowane (tj. przerzucone na nasz grunt) - tu plus dla ekipy lokalizacyjnej.

Drugi quiz polega na przyporządkowaniu stolic do krajów. Tu jest o wiele trudniej, przynajmniej dla mnie. O ile jeszcze wiem, że stolicą Estonii jest Tallin, to czasem zdarza się takie państwo, o którego istnieniu nie wiedziałem - co zaś dopiero mówić o jakimkolwiek mieście znajdującym się w nim, nie mówiąc o stolicy. Trzecim quizem jest przyporządkowanie nazw krajów do flag narodowych - stosunkowo najwciążniejszą zajęcie, gdyż ludziom z pamięcią fotograficzną dużo łatwiej się tego nauczyć. Jest to jednak raczej tylko ciekawostka, ponieważ wiedza wyniesiona z tego testu raczej nikomu życia nie uratuje - dobrze jednak, że jest. Kończąc sprawę z opisem testów, warto wspomnieć o tym, że i one nie ułknęły bólażki wszystkich programów edukacyjnych: stałego powtarzania schematów. Już po uruchomieniu dwóch testów, po 30 pytaniach, natknąłem się kilka razy na powtórzenia. Jednak to rekompensowane jest n'co przez fakt, że niektóre odpowiedzi testowe są mieszane - więc nie ma mowy o nauczaniu się pytań na pamięć.

Ostatnią trzecią opcją oferowaną przez program jest aplikacja w aplikacji: "Zabawne przygody Fieasa Fogg". Tak, tak - ci, którzy czytali prozę J. Verne od początku czytania tekstu pewnie mieli wrażenie, że już gdzieś ten tytuł słyszeli. Nie myliliście się! W programie jest też wersja maksymalnie skrócona i uproszczona właśnie tej klasycznej powieści. Niestety przedstawianą ją w postaci komiksów - a raczej oorazków, do których można włączyć głos lektora (tak! To jedyny sposób, żeby podczas pracy programu usłyszeć cokolwiek w głośnikach) bądź napisy. Niestety walory edukacyjne tej prezentacji najlepsze nie są - nie ma mowy o jakiegokolwiek interakcji: dziecko (nie wierzę, żeby dorosła osoba chciała się w to bawić) może tylko klikać, by zobaczyć kolejny obrazek. (No, gwoi ścisłości - jest też możliwość zrobienia z niego układanki.) Tego klikania zresztą, "dzięki" interfejsowi, jest bardzo dużo, i szkoda.

Tu mała dygresja - rozumiem, że opowieść jest przeznaczona dla najmłodszych i dla nich zaadoptowano powieść "W 80 dni dookoła świata". Jednak śmiem wątpić, że główny bohater, z którym dziecko miałoby się utożsamiać, jest wzorem do naśladowania - pieniądze otwierają mu każde drzwi, raz nawet jawnie łamie prawo, wpłacając kaucję i uciekając z kraju. W em,



■ Ten alkoholik z czerwonym nosem to nikt inny jak Fieas Fogg we własnej osobie!



■ Tu bym polonizował. Czy Baltyk jest morzem w Polsce? Czy sąsiadujemy?

jest to czepialstwo - jednak nie lubię, kiedy się dzieciom sugeruje, że prawa można nie przestrzegać, nawet jeśli jest krzywdzące. Dura lex sed lex; a dla Fogg znaczyło to tyle, co zużyty durex.

Podsumowując, mimo nielicznych zalet, nie polecam "W 80 dni..." nikomu. Jest wiele innych i o wiele lepszych programów edukacyjnych na rynku, nie ma zatem potrzeby wydawania pieniędzy na bardzo przeciętną pozycję. Ja jednak i w tym przypadku jestem konserwatystą - dużo bardziej wolałbym, by rodzic zamiast sadzać dziecko przed komputerem, kupić jakiś ładny album geograficzny - wyniesie to tańiej, a pociecha będzie miała kontakt z rzetelnymi informacjami... Tym optymistycznym akcentem kończę i spieszę odinstalować program Silcomu - szkoda nań miejsca.

matura! egzamin! matura! egzamin!

spoko 😊
dobrze zdasz
bo masz



670 pytań testowych
350 wypracowań
opracowane pytania maturalne
tematy egzaminacyjne
epoki literackie
wskazówki i porady nauczyciela
słownik terminów literackich



750 pytań testowych
200 zadań maturalnych
z rozwiązaniem
100 zadań do matury 2002
100 zadań egzaminacyjnych
vademecum - wzory i definicje
program do rysowania wykresów

kupisz w salonach
EMPIK
EDGARD
multimedia
tel. (022) 644-55-57

informacje i sprzedaż
(0-22) 644 55 57

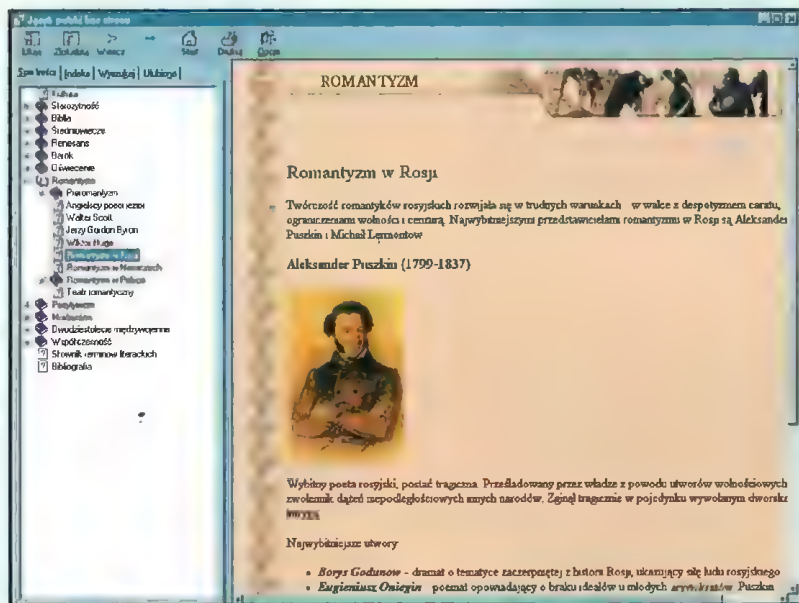
www.licealista.pl

Język polski bez stresu

■ Andrzej Sitek

Matura jest trudnym egzaminem, jaki obejmuje zakresem cztery lub pięć lat nauki w szkole średniej. Na dodatek trzeba się przygotować z kilku przedmiotów jednocześnie, co wymaga ogromnej pracy i chociaż później każdy student lekceważy go (sesja, to jest dopiero "masakra"!), matura to pierwszy najtrudniejszy test, stającą się ukoronowaniem kilkuletniej nauki, ale też klucz otwierający podwoje na wyższe uczelnie.

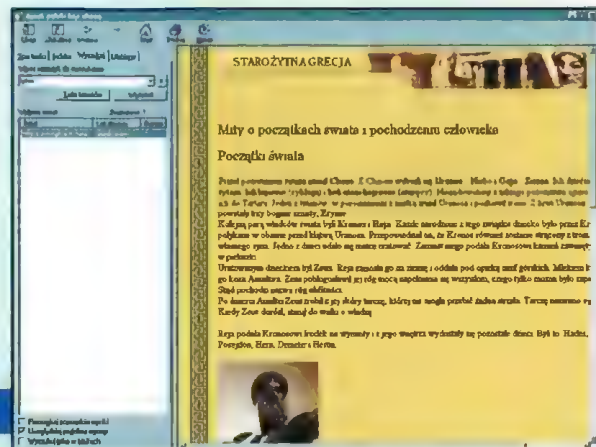
Pierwszym, obowiązkowym przedmiotem egzaminacyjnym jest język polski. W księgarniach można znaleźć wiele opracowań maturalnych, bryków, które pozwalają przyswoić i usystematyzować materiał do egzaminu. Dzięki



ofercie z Marksoftu możemy obecnie skorzystać również z programu komputerowego.

"Język polski bez stresu" to aplikacja ułatwiająca powtórzenie i usystematyzowanie materiału z języka polskiego. Program będzie świetną pomocą również dla uczniów gimnazjów i szkół średnich. Aplikacja ma bardzo prostą strukturę, która ułatwia nawigację. Program spełnia funkcję czysto użytkową, dlatego skromna forma graficzna nie jest jego wadą. "Język polski bez stresu" ma zadanie umożliwić błyskawiczne dotarcie do danych informacji. Są to jednak fakty, jakie pozwolą jedynie poznać się z tematem. Aby pogłębić wiedzę, trzeba sięgnąć do poważniejszego kompendium, "Język polski bez stresu" oferuje szybką, prostą odpowiedź na pytania - zblizoną do streszczenia. Jest to zaleta, jeżeli potrzebujemy jedynie dotrzeć do danych informacji. Zazwyczaj jest tak, że uczniowie korzystają z kilku źródeł wiedzy i w takim razie "Język polski bez stresu" sprawdzi się znakomicie. Program oferuje konkretne odpowiedzi na podstawowe pytania. Definicje na pewno prościej się nauczyć, a w przypadku nauki dotyczącej okresów literackich czy też epok, łatwiej usystematyzować wiedzę.

Program podzielono zgodnie z okresami literackimi i epokami historycznymi. Poczynając od starożytności - kultury Greków i Rzymian, poprzez Średniowiecze, Renesans, Barok aż po Modernizm. Dwa dziesięciolecie Międzywojenne i Współczesność. Każdy dział w schema-



tyczny i czytelny sposób przedstawia główne zagadnienia, kierunki w literaturze i sztuce, przedstawicieli itd. Oprócz tego znaleźliśmy tu również dobrze opracowany "Słownik terminów literackich", z którego dowiemy się, co to są np. "epitalamia" lub co oznacza słowo "retardacja".

Nawigacja po "Języku polskim bez stresu" nie nastreca żadnych trudności. Na ekranie programu cały czas mamy pod ręką specjalną belkę z opcjami. Znajduje się tutaj Spis treści, Indeks, Wyszukaj oraz Ulubione. Są to podstawowe i niezbędne do szybkiej nawigacji narzędzia. W programie nie zabrakło też łącz hyperlinkowych, które umożliwiają dotarcie do dodatkowych informacji, jakie znajdują się pod wyrazami zaznaczonymi innymi kolorami lub kursywą.

Skrótowe i definicyjne opracowanie tematów ma również wady. Jeśli np. będziemy chcieli dowiedzieć się, co to takiego "Chimera" i skorzystamy z wyszukiwarki zawartej w programie, wyświetli się lista czasopism z okresu Modernizmu, wśród których znajdowała się również warszawska "Chimera". Nie ma natomiast ani słowa o mitologicznej "Chimerze", czyli ziejającej ogniem potworze, córki Tyfona i Echidny (co ciekawe, Tyfona odnajdziemy w wyszukiwarce). Takie, dość wybiórcze potraktowanie tematu, zdarza się również w innych przypadkach. Na szczęście te pominięcia nie dotyczą najważniejszych tematów, pojęć z danych epok, okresów literackich.

W programie znajduje się 200 usystematyzowanych zagadnień tematycznych, 1100 haseł z historii literatury; 400 ilustracji. Zamieszczono tu również omówienie ponad 350 utworów i 200 autorów. Cena detaliczna programu wynosi 49 złotych. Porównując ceny opracowań papierowych z języka polskiego - nie jest to mało, jeżeli jednak spojrzymy na te programy komputerowe, 50 złotych nie jest ceną szczególnie wygórowaną. "Język polski bez stresu" jest rzetelnie opracowaną pozycją i na pewno wartą polecenia. Dla osób, które potrzebują usystematyzować czy odświeżyć wiedzę z zakresu szkoły średniej - będzie to wartościowa pozycja. Szkoda jedynie, że program z MarkSoftu nie obejmuje gramatyki języka polskiego, Cóż, nie można mieć wszystkiego.



Ze ściągą za pazuchą

Według ankiety przeprowadzonej przez portal Matura.pl, 83% uczestników (w ankiecie wzięło udział 2,5 tys. tegorocznych abiturientów) zapowiedziało, że będzie korzystało z przygotowanych wcześniej ściąg. Tylko 17% ankietowanych potępilo je.

INFO

Producent: Insane Works ■ Dystrybutor: MarkSoft ■ Wymagania: P 200 MMX, 16 MB RAM
Internet: www.marksoft.com.pl

2x CD

PHYSICS

ŚWIATOWY BESTSELLER JUŻ W KIOSKACH

PASJONUJĄCA GRA PRZYGODOWA
NOWEJ GENERACJI

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
MUZYKA NAJWYŻSZEJ JAKOŚCI
WSPANIAŁA GRAFIKA 3D
WCIĄGAJĄCA FABUŁA
PRZESTRZENNY DŹWIĘK



STREFA CD

32,90
ZŁ

www.strefacd.pl

Partnerzy medialni:

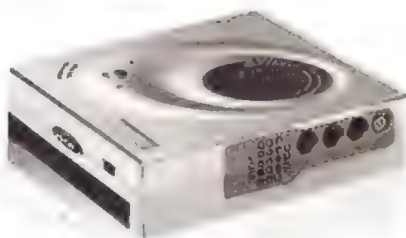
FILIPINKA
Polska!

P
Przegląd

valhalla
www.valhalla.pl

Sprzętowe CIEKAWOSTKI

Kawa czy herbata?



Inżynierowie Unicomp Laboratories opracowali urządzenie noszące nazwę Cappuccino GX1, jest to konstrukcja zawierająca komponenty, takie jak procesor Intel Pentium III (możliwość użycia Celerona), ćwierć gigabajta pamięci operacyjnej, dysk twardy o pojemności dwudziestu gigabajtów, kartę graficzną Intel 82810E oraz układ generujący dźwięk zgodny ze standardem SoundBlaster, kartę sieciową 10/100 megabitów oraz modem V.90. Całości dopełnia napęd DVD. Komputer ten nie byłby niczym nadzwyczajnym, gdyby nie to, że jego wymiary to 157 na 146 na 45 milimetrów, czyli po prostu maleństwo. Waga tego cacka nie przekracza kilograma, zatem istnieje możliwość, iż będzie przeznaczony do montażu w samochodach lub do pracy jako "ubieralny" pecet.

www.cappuccinopc.com

Na jabłuszkową nutę

Eurocom LP300 to konstrukcja, która w założeniu przypomina komputery oferowane przez firmę Apple. Chodzi oczywiście o najnowszą konstrukcję. Większość komponentów umieszczono w specjalnie zaprojektowanej podstawie monitora ciekłokrystalicznego o przekątnej matrycy wynoszącej siedemnaście cali i charakteryzującej się nominalną rozdzielczością pracy 1280 na 1024 punkty. W sercu maszyny tkwi procesor Intel Pentium 4 1,6 GHz, 256 MB pamięci RAM, karta graficzna ATI wraz z 32 MB pamięci SGRAM, dysk twardy o pojemności 20 GB, stacja dyskiek oraz napęd CD-ROM (istnieje możliwość zamiany na napęd DVD lub nagrywarke), złącza FireWire, modem V.90, karta sieciowa 10/100 megabitów, port IrDA (podczerwień) oraz cztery złącza USB. Większość komponentów można wymienić i zamontować inne, tak jak w przypadku klasycznego komputera.

www.eurocom4m.com



Fislo...nomia

Fislo 820 to najnowsza propozycja firmy Philips, dotycząca telefonii komórkowej. Model ten ma wbudowaną antenę oraz duży kolorowy wyświetlacz. Ekranik jest w stanie wyświetlić obraz w rozdzielczości 112 na 112 punktów w dwustu pięćdziesięciu sześciu kolorach, GPRS i Bluetooth to już niemal standard w nowoczesnych konstrukcjach. Kilka ekstrawaganckich kolorów obudowy, funkcja dyktafonu, do czterdziestu poleceń głosowych (można za ich pomocą wybierać osoby z książki telefonicznej). Czas czuwania to około czterysta godzin. O dostępności i cenie na razie nic nie wiadomo.

www.press.ce.philips.com



Zabierz ze sobą...

...ulubione filmy DVD i oglądaj je, kiedy tylko masz na to ochotę. Takie hasło przyświecało inżynierom australijskiej firmy DGTEC, którzy opracowali urządzenie nazwane po prostu Portable DVD Player. Zbudowano je przy wykorzystaniu napędu zdolnego odczytać dyski DVD, VCD, CD, CD G, DVD oraz SVCD, dzięki czemu po zastosowaniu odpowiednich układów elektronicznych możliwe jest odtwarzanie niemal wszystkich rodzajów mediów audio-wizualnych (zapisanych oczywiście w odpowiedni sposób na danym krążku). Wymiary konstrukcji to 160 na 210 na 45 milimetrów. Oczywiście urządzenie wyposażono w wyświetlacz ciekłokrystaliczny, na którym można oglądać filmy, i choć obraz jest bardzo mały, wystarczy wszelkim podróżnikom. Jeśli jednak dysponujemy odpowiednim telewizorem lub innym monitorem, nic nie stoi na przeszkodzie, by poprzez jedno z wbudowanych wyjść poprowadzić sygnał do tych odbiorników. Gniazdo słuchawkowe pozwala na dyskretne rozkoszowanie się dźwiękami filmu, koncertu czy innymi odgłosami, a cyfrowe wyjście na podpięcie dekodera wraz z sześcioma głośnikami - aby można było uzyskać dźwięk zgodny ze standardem AC3. Całość wraz z bateriami waży niespełna dwa kilogramy. Urządzeniem można sterować za pomocą dołączonego pilota.

www.dg-tec.com.au

Polski prąd?

Zakłady Energetyczne Kraków jako pierwsza firma w Polsce oferować będzie dostęp do Internetu poprzez łącza... energetyczne! Po prostu: połączenie ze światem poprzez gniazdko zasilające. No, może nie do końca, gdyż potrzebne będą urządzenia montowane wewnętrznie w gniazdkach; w końcu kto chciałby mieć 220 V podpięte do karty w komputerze? Do projektu mają się przyłączyć inne zakłady energetyczne.

www.pap.com.pl

Ach, te kształty!

Quill to nazwa urządzenia służącego do poruszania kursorem na ekranie monitora komputerowego, popularnie zwanego myszą, lecz niezbyt przypominającego to standardowe urządzenie. Kształt obudowy został tak zaprojektowany, by w jak najniższym stopniu narażać użytkownika na dolegliwości związane z dość długą pracą, przykładowo z "zespółem cieśni nadgarstka", który może doprowadzić do bezwładu dłoni narażonej na tę kontuzję. Dzięki biomechanice opracowano pozycję dłoni, w której kości, stawy i ścięgna przez cały czas znajdują się w pozycji w najwyższym stopniu niwelującej zmęczenie. Dołączony sterownik samodzielnie zarządzi przerwę w pracy, gdy przekroczona zostanie norma określona w standardach obowiązujących obecnie na świecie. Miejmy nadzieję, że opcje



będzie można wyłączyć, gdyż czego jak czego, ale nie znoś, gdy przerywa mi się praca.

www.torbayholdingsinc.net

TCO 2002

Nowe monitory już niedługo będą musiały spełniać założenia nowej normy TCO 2002. W nowych urządzeniach duży nacisk zostanie położony na jakość obrazu wyświetlanego na ekranie – a przede wszystkim na dobrą geometrię. Także kształt oraz kolorystyka, jak i materiały, z jakich wykonywane będą obudowy monitorów wzięto w "obrot", gdyż od nich także zależy komfort pracy. Oczywiście jedną z ważniejszych kwestii będzie możliwość odzysku jak największej ilości materiału, z którego zbudowane będą komponenty wyświetlaczy i monitorów.

DVD w Jedności

Jak podaje serwis CNET, dzięki więc największym i najbardziej liczącym się producentom urządzeń DVD poinformowało opinię publiczną o rychłym zakończeniu rozmów, i prac, nad ujednoliceniem nowego standardu DVD. Chodzi o technologię pozwalającą umieścić na jednym krążku do trzydziestu gigabajtów danych (a może nawet więcej).

news.com.com

Nie zapominajmy o palmtopach

Q-Pad to urządzenie przeznaczone dla przenośnych komputerów typu Visor Edge. Jest to ni mniej, ni więcej – tylko klawiatura, dzięki której każdy użytkownik, doprowadzony do pasji w wyniku korzystania z piórka i rysowania odpowiednich znaczków (rozpoznawanych potem jako litery), będzie wreszcie w stanie "normalnie" zapisywać to, co chce. Dodatkowo Q-Pad jest także specjalnym pokrowcem, znacząco bardziej uodparniającym komputer przed uszkodzeniami. Klawisze ułożone są w formie Qwerty, a nie zabrakło tam także miejsca na blok numeryczny. Q-Pady najprawdopodobniej są już dostępne. Ich cena nie powinna przekroczyć siedemdziesięciu dolarów.

www.tdevice.com

Jeszcze nie perpetuum mobile

Firma Eneco oraz inżynierowie z laboratoriów MIT (Massachusetts Institute of Technology) opracowa i element elektroniczny, który jest w stanie zamienić energię cieplną w elektryczną. Proces ten może się odbywać jedynie powyżej określonej temperatury (obecnie sto stopni Celsjusza). Wynalazek ten może stać się małą rewolucją, gdyż w n e jednym komputerze znajdują się elementy, które wydzielają masę ciepła – teraz prawdopodobnie zostanie ono wykorzystane, by zmniejszyć pobór energii z sieci. Obecnie sprawność tego typu elementów wynosi niespełna siedemnaście procent, lecz już niedługo zostaną one ulepszone.

www.eneco-usa.com



Czego to ludzie nie wymyślą.

**BEZKONKURENCYJNY STOSUNEK
JAKOŚCI DO CENY**

**PixelView GeForce4 MX, 64 MB lub 128 MB TV-OUT,
DVI (opcja), Video Input Output (opcja).**



PixelView GeForce4 MX 440



PixelView GeForce4 MX 420



PRODUKT ROKU 2001*

PixelView tuner TV Play TV pro

**Zdalne sterowanie (wszystkie modele), radio FM (opcja),
NICAM Stereo (opcja).**



PixelView tuner satelitarny DTV 2000

**Cyfrowy tuner umożliwiający odbiór oraz zapis programu
TV z satelity.**

Katalog wszystkich produktów oraz listę autoryzowanych partnerów znajdziesz na stronie www.prolink.pl



ACTION

www.action.pl
www.a.pl

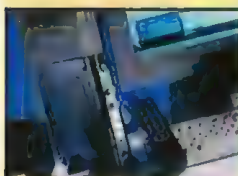
Dystrybucja na terenie Polski - firma ACTION.

Nowości Sprzętowe

Sprostowanie!

W numerze 04/2002 w artykule o upijającym modemu Zofix Sagitta, przez pomyłkę nie umieszczono informacji o tym, że do zestawu dołączono słuchawkę, dzięki której możliwe jest korzystanie z funkcji głosowych. Przepraszamy czytelników i dyskutujących.

Zewnętrzna... karta dźwiękowa



Firma Creative poinformowała o wprowadzeniu urządzenia Sound Blaster Extigy, pierwszej zewnętrznej karty dźwiękowej Sound Blaster w historii firmy. Zaprojektowany dla użytkowników notebooków i komputerów stacjonarnych, którzy nie mogą lub nie chcą otwierać komputerów, Sound Blaster Extigy jest szybki i prosty w instalacji - przez interfejs USB. Wykorzystując wysokiej jakości 24-bitowe przetworniki cyfrowo-analogowe i możliwości łączenia z urządzeniami 24 bit/96 KHz, zapewnia on imponującą jakość wielokanałowego dźwięku i najwyższy w klasie stosunek sygnału do szumu 100 dB, oznaczający wyjątkową jakość dźwięku w szerokim zakresie zastosowań. Te obejmują słuchanie muzyki, oglądanie filmów na DVD oraz gry. Podłączenie do komputera stacjonarnego lub notebooka przez interfejs USB oraz dostarczany standardowo pilot zdalnego sterowania sprawiają, że Sound Blaster Extigy jest prosty w użyciu, wyposażony w bogaty pakiet elastycznego i mocnego oprogramowania oraz sterowników. Kolejnymi elementami, zwiększającymi zgodność ze standardami, są złącza: współosiowe wejście/wyjście S/PDIF, optyczne wejście/wyjście S/PDIF, wejście liniowe/mikrofonowe, gniazdo słuchawkowe, złącza MIDI i wsparcie dla cyfrowych lub analogowych głośników 5.1 surround. Oprócz zwiększenia możliwości audio komputerów stacjonarnych i notebooków, Sound Blaster Extigy może funkcjonować jako samodzielne urządzenie. W tym trybie może być używane jako dekodery Dolby Digital dla domowego odtwarzacza DVD, dekodując dźwięk odczytujący 5.1 dla konsoli gier, takiej jak Xbox lub PlayStation 2, albo pełniąc funkcję wygodnego urządzenia do podłączenia CD, minidysku lub cyfrowych odtwarzaczy audio. Poprawia on również jakość dźwięku i udostępnia mechanizm CMSS (Creative Multi Speaker Surround), który za-



Przewody w komputerze ACT nie są poprowadzone zbyt optymalnie.

Dane techniczne:

Procesor: Intel Pentium 4 2,2 GHz (Northwood) ■ Płyta główna: Abit TH7 i850 RAID ■ Pamięć RAM: 1*512 MB RIMM ■ Dysk twardy: 2*130 41 GB 7200 obrotów/s ■ Karta grafiki: Prolink GeForce3 Ti/500 ■ Karta muzyczna: SoundBlaster Audigy Platinum EX ■ Klawiatura i mysz: Logitech Cordless Desktop ■ Modem: Pentagram Fanatic 56i ■ Obudowa: Mode Com Mirror Black ■ Napęd CD/DVD: LG CDRW+DVD 12/8/32 ■ Monitor: CTX PV-520 LCD 15" ■ System operacyjny: Microsoft Windows XP

Drogi... ale byk

ACT Extreme 2200

■ techNICK

Kolejne komputery pojawiają się w naszym laboratorium, ale czy warto opisywać kompletne zestawy, gdy na rynku dominują "składaki" z każdą możliwą konfiguracją i za mniejsze pieniądze? Jasne, a to dlatego, że np. w razie jakiegokolwiek awarii nie musimy biegać do kilku osobnych dystrybutorów (u których nasz dobroczyńca-składacz zakupił części) i dowodzić, że to właśnie dany komponent zawiódł. Wszystko możemy załatwić konsultując się przez telefon, a czasem skorzystać z usługi domowej.

ACT Extreme 2200 to maszyna o potężnych możliwościach, jak i wspaniale się prezentująca. Jako że jest to pierwsza konstrukcja w naszej recykcji, którą wyposażono w procesor Intel Pentium 4 2,2 GHz z 512 MB pamięci cache (rdzeń Northwood) - jest to jak na razie jeden z najszybszych procesorów dostępnych na rynku. W ładnej obudowie (rzecz gustu - Mike-L), która nie razi szarością, a blizszymi lustrzanymi powierzchniami oraz szaro-czarnymi elementami, umieszczono najważniejsze komponenty. Jako bazę przyjęto płytę główną Abit TH7 RAID, zbudowaną z wykorzystaniem chipsetu Intel i850, który obsługuje pamięć Rambus. Do niedawna były one niedoceniane i nawet Intel powoli wycofywał się z ich stosowania, lecz ostatnio, w

dobie bardzo szybkich zegarów i możliwości opóźnienia się prezentacji pamięci DDR2, nawet AMD wyraziło zainteresowanie "staruszkami". Kolejne podspokoły to: kolorystycznie dobrany do zestawu ciekłokrystaliczny wyświetlacz CTX PV-520 oraz karta muzyczna SoundBlaster Audigy Platinum EX, którego moduł zewnętrzny również jest czarny. Oczywiście myszka i klawiatura są firmy Logitech Cordless Desktop (opisywane w numerze 11/2001 CDA), które jak ulał pasują do całości. Co ciekawe, nawet napęd LG, łączący zalety nagrywarki CD-RW oraz czytnika płyt DVD, ma czarny panel przedni i dodatkowo ukryto go za klapką. Nie jest to najszybsze rozwiązanie, gdyż przy zamykaniu zdarza się, że taśka zahacza o uchyloną klapkę i na chwilę zatrzymuje się, co nie jest zbyt "przyjemne" dla mechaniki napędu. Procesor chłodzony jest sporym radiatorem, którego ciepło rozprasa wydajny wentylator, a dodatkowy wentylator wyrzuci z wnętrza nadmiar ciepłego powietrza. Trzy wentylatory powinny - siłą rzeczy - powodować spory hałas; można się do niego przyzwyczaić w ciągu dnia. Jednak nocą, gdy wokół panuje cisza, jak makiem zasiał, odgłosy dają się we znaki. Bardzo ciekawą rzeczą jest zastosowanie macierzy składającej się z dwóch dysków twardej, które połączone za pomocą systemu RAID w jedną całość, dzięki czemu nic nie stoi na przeszkodzie, by założyć niemal stugigabajtową partycję. Jest to ciekawe rozwiązanie, lecz oczywiście niebezpieczne - w przypadku uszkodzenia mechanicznego jednego z dysków, zawartość obydwu "ulatuje w kosmos".

Wydajnością zestaw przebiega wszystko, z czym do tej pory miałem do czynienia. Sprawdził jego działanie na systemach MS Windows '98 SE i Windows XP - o dziwo wyniki uzyskiwane z aplikacjami testowymi były lepsze na starszym '98 SE. Różnica w wydajności była niewielka, lecz prezentowane wyniki (tabelka) uzyskano na Windows XP, gdyż z takim systemem docelowo sprzedawany jest zestaw ACT Extreme 2200.

ACT Extreme 2200 jest bardzo wydajnym stanowiskiem dla grafika lub tak zwanego gracza ekstremalnego. Przypomnę, że zestaw robi na wyraz pozytywne wrażenie tak wizualne, jak i pod względem wydajności.

ACT Extreme 2200

Cena: 13 699 zł* ■ Dostarczył: ACT - Advanced Computer Technologies Sp. z o.o. 93-176 Łódź, ul. Łomżyńska 11, tel. (0 42) 689 27 66, faks (0 42) 689 27 99

■ wysoka wydajność ■ szybki system dysków (połączone w jedną macierz)

■ za drogi dla szarego zjadacza chleba

Internet: www.act.com.pl

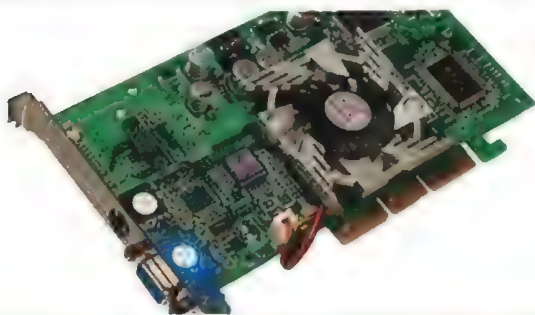
Test	Jednostka	AMD Advanced	ACT Extreme 2200
Quake 2 Software	320x200	133.6	169.6
	800x600	43.5	51.5
	1024x768	29.5	35.3
Quake 2 OpenGL 16bit	800x600	289.3	420.4
	1280x1024	270.2	330.1
	800x600	291.9	411.8
Quake 2 OpenGL 32bit	1280x1024	259.8	312
	Fastest	204.5	309.7
	Normal	186.2	279.8
Quake 3 Arena	HO 800x600	183.3	262.2
	HO 1280x1024	144.7	155.4
	16bit	8370	12049
3D Mark 2000 V1.1	32bit	8027	11654
3D Mark 2001 SE SpecViewPerfect 6.1.2	Standard	7263	6380
	AWAdvnt-04	94.15	102.5
	DRV-07	18.93	33.97
	DX-06	34.5	38.81
	Light-04	9.452	10.22
	MedMCAD-01	34.06	29.67
	ProCDRS-03	18.39	20.58

Zestaw testowy: AMD Athlon 1.1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows '98 SE

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Dane techniczne: Sparkle SP7100M4 GF4 MX 440

Procesor: GeForce4 MX440 ■ Magistrala: AGP 4x ■ Pamięć: 64 MB DDR
 ■ Wyjście video: S-Video ■ Wejścia: brak ■ Dodatkowe: brak

**Dane techniczne: Leadtek Winfast A170V DDR TH**

Procesor: GeForce4 MX440 ■ Magistrala: AGP 4x ■ Pamięć: 64 MB DDR ■ Wyjście
 TV: S-Video, Composite ■ Wejścia: S-Video, Composite ■ Dodatkowe: brak

**Sparkle SP7100M4 GF4 MX 440 i Leadtek Winfast A170V DDR TH**

Karty graficzne z GeForce 4 MX 440

nVidia przyzwyczaiła nas do tego, że każdego roku pojawia się nowy układ graficzny zwany od pewnego czasu procesorem graficznym (GPU). Następnie pojawia się jego nieco okrojona wersja (MX), przeznaczona dla mniej zasobnych użytkowników i w pełni zastępująca poprzednią rodzinę.

■ **Maciej Lewczuk**

Tym razem wiodącą na rynku układów graficznych firma nVidia zaprezentowała układy z serii MX, czyli nieco zredukowane wersje "pełne". Kosci te przeznaczone zostały na rynek komputerów popularnych, czyli dla większości odbiorców. Dwa wbudowane w procesor układy RAMDAC pozwalają na niezależną obsługę dwóch wyjść graficznych - Matron oferował to od wielu lat, a ATI prezentowało od kilkunastu miesięcy. Accuviv Antialiasing umożliwia znacznie lepsze wyglądanie schodków na skośnych liniach niż dotychczas stosowane systemy i co ciekawe, trochę mniej obciąża układ graficzny. Lightspeed Memory Architecture (LMA) II ma za zadanie zmniejszenie wpływu ograniczeń, jakie wywołuje niedostateczny wydajny dostęp do pamięci oraz przesył danych pomiędzy układami karty graficznej. Dodatkowo zaimplementowano także najważniejsze algorytmy (obliczające sprzętowo) wspomagające odtwarzanie filmów zapisanych w formacie MPEG-2, czyli odwrotną kwantyzację (IQ), odwrotną dyskretną transformatę kosinusową (IDCT), kompensację ruchu oraz konwersję przestrzeni kolorów. Dzięki temu procesor komputera wykonuje o niemal pięćdziesiąt procent mniejszą pracę, niż miało to miejsce w przypadku poprzednich konstrukcji. Wyświetlanie animacji oraz innych efektów graficznych wspomaganie jest poza tym przez system likwidacji przepływu.

W niniejszym numerze prezentujemy konstrukcje firm Sparkle i Leadtek, wykorzystujące układy GeForce4 MX440. Pierwsza zawiera także dość charakterystyczny radiator z wentylatorem (chłodzenie GPU), choć i Leadtek jest całkiem ekstrawagancki w tej dziedzinie. Obie karty mają również wyjścia telewizyjne (S-Video), zaś Leadtek dodatkowo moduł VIVO, umożliwiający przechwytywanie obrazów ze źródeł zewnętrznych (tłumery, kamery, magnetowidy) i nagrywanie ich na twardym dysku w formatach MPEG-1 i MPEG-2 (DVD).

Podczas testów karta firmy Sparkle okazała się nieco szybsza, choć zastosowaliśmy tę samą wersję sterowników oraz identyczne ustawienia.

Sparkle SP7100M4 GF4 MX 440

Cena: 489 zł* ■ Dostarczył: Pronox SA, 40-282 KATOWICE, ul. Paderewskiego 32c, tel. (0 32) 207 56 00, faks (0 32) 207 56 03

■ wysoka wydajność ■ świetna jakość obrazu

■ brak kilku elementów obecnych w znacznie droższych GeForce3

Internet: www.pronox.com.pl, www.sparkle.com.tw

Leadtek Winfast A170V DDR TH

Cena: 499 zł* ■ Dostarczył: Pronox SA, 40-282 KATOWICE, ul. Paderewskiego 32c, tel. (0 32) 207 56 00 faks (0 32) 207 56 03

■ niezła wydajność ■ moduł VIVO

■ mniejsze możliwości podkręcania (w porównaniu do konkurencji)

Internet: www.pronox.com.pl, www.leadtek.com.tw

Jeśli zaś chodzi o możliwość podkręcania, ten producent również zapewnił możliwość nadaktowania zegarów o 10 MHz więcej niż konkurencja (Leadtek).

Okazało się także, że karty te nie obsługują środowiskowego mapowania wybojów (EMBM) oraz nie wyposażono ich w moduły cieniowania punktów (Pixel Shader).

Przyznam, że byłem pod wrażeniem możliwości urządzeń - mimo pewnych ograniczeń, w grach niemal się tego nie odczuwa, a dodatkowe systemy poprawy jakości obrazu (pogórza za wydajnością straciła na rzecz szukania jak najlepszej jakości - nareszcie) sprawiają, że karty, za które trzeba wyłożyć niespełna pięćset złotych, są doskonałymi urządzeniami i z czystym sumieniem mógłbym je polecić.


www.creative.pl
40tka Plextora

Alstor rozpoczyna sprzedaż najszybszej dostępnej nagrywarki Plextora, a mianowicie PX-W4012TA. Nowy napęd charakteryzuje się parametrami: nagrywa płyty CD-R z maksymalną prędkością 40x, dzięki czemu czas zapisu nośnika 650 MB skrócono do ok. 3 minut. Przyspieszono także nagrywanie płyt CD-RW: teraz maksymalna prędkość ponownego zapisu wynosi 12x. Odczyt płyt CD odbywa się z maksymalną prędkością 40x.

W napędzie PX-W4012TA debiutuje technologia VariRec z możliwością regulowania mocy lasera podczas nagrywania mu-

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Nowości Sprzętowe

zyki w formacie CD-Audio. Wy-
nik'em odpowiedniej regulacji
mocy lasera jest znaczna reduk-
cja współczynnika zniekształceń
"jitter" podczas odtwarzania, co
z kolei przekłada się na wyjątko-
wo czysty dźwięk, porównywal-
ny do brzmienia oryginalnej pły-
ty tłoczonej. Nagrywarke wypos-
ażono również w znaną techno-
logię PoweRec II, dobierającą
optymalne warunki zapisu w za-
leżności od jakości nośnika oraz
tradycyjnie Burn Proof - system
ochrony przed błędami podczas
zapisu. W zestawie Retail Kit,
oprócz napędu Plextor PlexWri-
ter 24/12/40, znajduje się m.in.
popularne oprogramowanie
Nero 5.5 oraz aż 5 płyt CD-R.
Cena detaliczna nagrywarki PX-
W4010TA wynosi ok. 1100 zło-
tych.

www.alstor.com.pl

Serwis

Autoryzowany serwis monitorów
CTX i Hivision poszerzają ofertę
usług o naprawy pogwarancyjne
monitorów także innych popu-
larnych na rynku marek. Ze
względów na wysoką skuteczność
napraw gwarancyjnych - dział
serwisu AB postanowił jeszcze
lepiej wykorzystać fachowość
oraz długoletnie doświadczenie
specjalistów w zakresie naprawy
monitorów: Likom, LiteOn, Hy-
unda, Daewoo oraz oczywiście
CTX i Hivision. Odpowiednie
przygotowanie techniczne, do-
stęp do części zamiennych i in-
nych niezbędnych zasobów po-
zwala zagwarantować wysoką
jakość świadczonych usług.
Wszystkim, którzy oddadzą mo-
nitor w ich ręce, obiegują krótki,
maksymalnie 7-dniowy termin
realizacji naprawy.

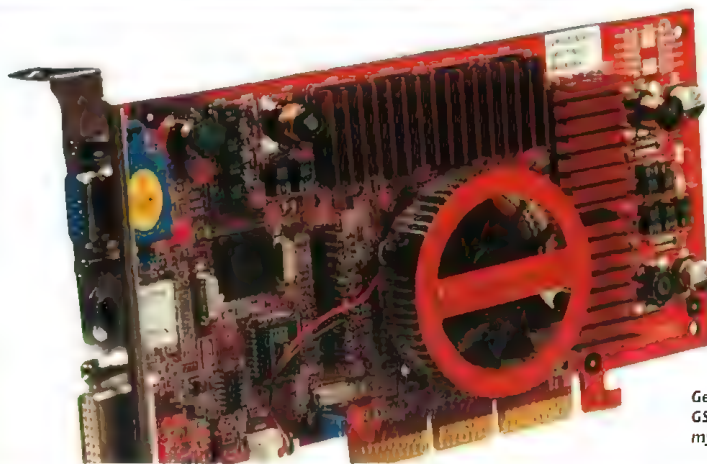
Co więcej, każdy, kto zdecyduje
się na wysłanie monitora do na-
prawy w serwisie AB, może liczyć
na znaczną obniżkę kosztów wy-
syłki, jeżeli skorzysta z usług spe-
cjalistycznych partnerów AB. Szczegółowe
informacje pod Wrocławskim
numerem telefonu 324 05 24.

www.ab.pl

Cyfrowa jakość firmy Trust



Nowy aparat cyfrowy Fami-
lyC@M 500 Flash o rozdzel-
czości 3,3 Mpiksli to najnowszy
produkt gamy Trust FamilyC@M.
Ten półprofesjonalny aparat z
wyświetlaczem LCD umożliwił
zrobienie 180 wysokiej jakości
zdjęć, które mogą być zapisane
w pamięci o pojemności 128



Dane techniczne:

Procesor: nVidia GeForce3 Titan um 500
■ Magistrala: AGP 4x ■ Pamięć: 64
MB DDR ■ Wyjścia TV: S-Video,
Composite ■ Wejścia: S-Video
Composite ■ Dodatkowe: wyjście DVI
(LCD)

GeForce3 Power Pack Golden Sample Ti/550 XP VIVO
GS jest jedną z najmniejszych pozycji w ofercie fir-
my Gainward.

Odtwarza, wspomaga, nagrywa... Czego więcej trzeba?

Gainward GF3 Ti/550 XP VIVO GS

■ techNICK

*Jeszcze trochę wody upłynie w Odrze i ani chybi sta-
nie się faktem to, że firma Gainward będzie oferowała
więcej odmian kart graficznych, wykorzystujących tę
samą kość graficzną, niż większość producentów bę-
dzie w stanie zaoferować akceleratorów. Nie odbierz-
cie tego jak naganę, świadczy to raczej o dbałości fir-
my o klienta oraz jego zapotrzebowanie na poszcze-
gólne konfiguracje sprzętu.*

Gainward GeForce3 Power Pack Golden Sample Ti/550 XP
VIVO GS (nie można już chyba wymyślić dłuższej nazwy)
jest kartą wykorzystującą najmniejszy układ w rodzinie
GeForce3, mianowicie GPU Titanium 500. Zastosowane w
tym modelu pamięci to układy o czasie dostępu równym 3,8 nanose-
kund, co pozwoliło na znaczne przyspieszenie, i tak już szybkich, ukła-
dów. Standardowe taktowanie procesora i pamięci to - odpowiednio:
240 MHz i 500 MHz, lecz jak zwykle karty Gainwarda są wyposażone
w oprogramowanie zajmujące się między innymi włączaniem akce-
latorów w tryb Enhanced, który jest firmowo opracowanym syste-
mem podkręcania tychże parametrów do wartości 250 MHz i 550
MHz (CPU/RAM). Jest to wartość jak najbardziej bezpieczna - w końcu
udostępnia ją producent i raczej, nie ma powodów, by mu nie wierzyć.
Na procesorze umieszczono radiator składający się z grubej podstawy
i całej masy przyciętych do niej blaszek, całości dopełnia wenty-
lator składowany rozpraszający gromadzące się na metalowych żebrach
ciepło. Pamięci również chłodzone są radiatorami - co ciekawe, po-
dzielono je na cztery pary, dzięki czemu odprowadzanie energii ciepl-
nej jest skuteczniejsze - powiem mocniej nagrzewające się układy nie
wpływają na te obciążone mniej. Ma to niebagatelny wpływ na niezawo-
dność, jak również na żywotność układów.

Dodatkowe wyjście DVI pozwoli użytkownikowi co lepszych paneli LCD
na uzyskanie wyższej jakości obrazu na ekranie, gdyż przy przesyłaniu
sygnałów z karty do wyświetlacza pomijane są etapy konwersji sygna-
łu cyfrowego na analogowy i odwrotnie. Oczywiście jak na kartę z
modułem VIVO (produkcji Philipsa) przystało, istnieje możliwość wy-
prowadzenia obrazu na wyjście S-Video oraz Composite (koncentrycz-
ne), a także na wprowadzanie sygnałów wideo do pamięci komputera
poprzez kartę - i po odpowiedniej obróbce za pomocą dołączonych
aplikacji, zapisanie filmów czy sekwencji animowanych na dysku twar-
dym. Do tego celu służą dołączone przez producenta programy Win-
Producer oraz WinCoder, rozprawdane przez firmę InterVideo. Dzię-
ki nim nagryamy na dysku filmy, dzielimy je na sceny, zmontujemy

materiał - by w końcu skompresować go do MPEG-1 lub MPEG-2 (DVD).
Aplikacja WinDVD tego samego producenta umożliwi oglądanie na
ekranie monitora lub podłączonego do karty telewizora filmów zapi-
sanych na krążkach DVD (zgrzywanie na magnetowid również jest wy-
konywane). Dodatkowy krążek zawiera także, ograniczone czasowo
(demonstracyjnie), programy firmy CyberLink, a są to Medi@Show,
PowerVCR oraz VideoLive Mail. Wspomniana wcześniej aplikacja ob-
sługi (włącza tryb Enhanced) umożliwia kontrolowanie wszelkich in-
nych parametrów związanych z pulpitem Windows, jak też z ustawie-
niami zaawansowanych opcji, czyli rozdzielczością, częstotliwością od-
świeżania, głębią kolorów, dopasowywaniem temperatury barw i ko-
rekcji gamma oraz innych.

Gainward GeForce3 Power Pack Golden Sample Ti/550 XP VIVO GS jest
dobrą propozycją dla wszystkich tych, którzy - oprócz grania na naj-
wyższym poziomie jakości - chcą także edytować filmy za pomocą
dostępnego oprogramowania (zabawa w filmowca), oglądać filmy na
ekranie monitora lub telewizora czy wykorzystać kartę w inny sposób.

CTD

Jednostka		Gainward GF3 Ti/550 XP VIVO GS 64 MB DDR	Creative GeForce2 Titanium 500 64 MB DDR	Gainward GeForce2 Ti/450 TV 64 MB DDR	Procomp ATI Radeon 8500 64 MB DDR
Quake II	800x600 16bit 1600x1200 16bit	1ps 160,1	246,8 169,2	267,6 149,6	188,6 166,7
Quake II	800x600 32bit 1600x1200 32bit	1ps 152,7	263,8 155,6	264 94	192,2 147,5
Quake III	Fastest HQ 1024x768 HQ 1600x1200	1ps 120,7 90,9	163,9 143,9 99,3	160,1 117,9 56,6	163,2 141,4 92,8
3D Mark	Default Benchmark				
2000	16bit	3D Marks 9012	8336	7900	8297
2000	32bit	3D Marks 8922	8190	6651	7819
2001		3D Marks 6035	6010	3762	6219
2001 SE		3D Marks 6047	x	x	x

x - testy wykonano przed pojawieniem się aplikacji

Komputer testowy: AMD Athlon 1,1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows'98 SE

Gainward GF3 Ti/550 XP VIVO GS

Cena: 1799 zł* ■ Dostarczył: Multimedia Vision, ul. Konstruktorska 4,
02-673 Warszawa, tel. (0 22) 853 70 00, faks (0 22) 843 91 68

■ niezła wydajność ■ sporo dodatkowych funkcji

■ droga

Internet: www.mmv.com.pl, www.gainward.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

*Tak kompletne, że przewrócą
Twój świat do góry nogami!*



**All
in One**

All-In-One

To wielofunkcyjne urządzenia, które umożliwią Ci drukowanie z fotograficzną jakością, ostre skanowanie i kopiowanie w kolorze. Połączenie rozdzielczości 2400x1200 dpi - oraz szybkości druku - do 12 stron na minutę - gwarantuje otrzymanie w krótkim czasie doskonałej jakości wydruków. Dodatkowo, skanując z optyczną rozdzielczością 600x1200 dpi, uzyskasz nieporównywalną 48 bitową głębię koloru, dostępną wcześniej wyłącznie w dużo droższych skanerach.

www.lexmark.pl

Infolinia: 0801 305 801

LEXMARKTM

Passion for printing ideas.

X73



X83



nagroda w teście urządzeń
wielofunkcyjnych - Komputer Świat 3/2002

Drukowanie, Skanowanie, Kopiowanie

Nowości Sprzętowe

MB. Jako wysokiej rozdzielczości cyfrowa kamera wideo pozwala na zrobienie 10-minutowego nagrania, a po podłączeniu statywu można używać jej jako kamery internetowej. Ten nowy produkt ma 5-minutową rezerwę energii, zapobiegającą utracie danych z pamięci w razie wymiany baterii, oraz samowyzwalacz z 10-sekundowym opóźnieniem oraz sygnałem dźwiękowym. Dane techniczne kamery Trust FamilyC@n 500 Flash.

- cyfrowy aparat fotograficzny, pozwalający na zrobienie maksymalnie 180 zdjęć
- wbudowana lampa błyskowa z funkcją włączona/wyłączona/automatycznie i stałym ładowaniem
- rozdzielczość (związana z oprogramowaniem) 3,3 Mpix, 128 Mbit pamięci roboczej
- funkcja Webcam, maksymalnie 25 klatek na sekundę
- funkcja wideo, maksymalnie 120 sekund w trybie 8 klatek na sekundę (format AVI)
- złącze USB umożliwiające łatwą instalację
- dołączone oprogramowanie: Video Studio, Cool 360, Video Live Mail, Photo explorer, Photo express
- wyświetlacz LCD z informacją o stanie, samowyzwalacz z 10-sekundowym opóźnieniem z sygnałem dźwiękowym
- sensor CMOS 2/3" (min. 50 luks), stała ogniskowa
- funkcja automatycznego wyłączania przedłużająca żywotność baterii, kompresja pamięci JPEG
- rozdzielczość sprzętowa 1280 x 960, wymiar produktu (WxSxD w mm) 65 x 100 x 30, ciężar: 0,3 kg

Sugerowana cena detaliczna to 779 złotych,
www.trust.com/12640

SHARPNij się



SHARP Polska wprowadził do sprzedaży nowy projektor multimedialny XG-C40XE. Dzięki niewielkim gabarytom oraz doskonałym parametrom pracy urządzenie to jest ciekawą propozycją dla wszystkich osób, które cenią sobie mobilność, a jednocześnie prowadzą prezentacje w warunkach dużego nasświetlenia sal. Rozdzielczość podstawowa projektora SHARP XG-C40XE wynosi 1024 x 768. Wysoka siła światła (2000 ANSI lumenów) oraz kontrast 250:1 zapewniają jasny i bardzo wyraźny obraz z komputera oraz źródeł wideo. Projektor pozwala na uzyskanie obrazu o przekątnej od 1 m do

Yamaha CRW-70 jest zewnętrzną nagrywarką CD-RW, współpracującą z komputerami wyposażonymi w port USB 1.1 lub 2.0.



Dane techniczne:

Interfejs: USB 1.1/2.0 ■ Bufor: 8 MB
 ■ Zapis CD-R/RW (USB 1.1): 4x/4x ■ Zapis CD-R/RW (USB 2.0): 12x/8x ■ Odczyt CD (USB 1.1): 12x ■ Odczyt CD (USB 2.0): 6x
 ■ Overburning: tak ■ Buffer-Underrun: SafeBurn ■ Oprogramowanie: Nero InCD, Nero Burning Rom 5.5.4.9

Ta Yamaha da płytkom popalić

Yamaha CRW-70

■ Maciej Lewczuk

Wypalanie danych na krążkach stało się tak popularne jak niegdyś magazynowanie informacji na dyskietkach. Pojemność krążków CD-R wynosi obecnie nawet osiemset megabajtów, co przy cenie jednostkowej poniżej dwóch złotych daje niesamowicie niski przelicznik ceny za jeden megabajt danych. Oczywiście wszystko to pięknie, lecz co zrobić, gdy ktoś musi korzystać z nagrywarek w kilku miejscach, a nie stać go na wyposażenie każdego stanowiska w tego typu urządzenie?

W takich przypadkach doskonałym rozwiązaniem jest urządzenie zewnętrzne podłączane poprzez interfejsy USB 1.1, USB 2.0 oraz FireWire (IEEE 1394). Co prawda, napędy te są niejednokrotnie dwa lub trzy razy droższe od odpowiedników montowanych w obudowach komputerów, lecz ich zalety rekompensują potencjalnym nabywcom sumy, jakie muszą wydać, aby stać się posiadaczem tego typu konstrukcji. Jeśli trzeba dane przenosić i synchronizować na więcej niż trzech stanowiskach, wydatek rzędu tysiąca pięciuset złotych na pojedyncze, mobilne i dość uniwersalne urządzenie jest jak najbardziej właściwym posunięciem.

CRW-70 jest najnowszą propozycją firmy Yamaha, jeśli chodzi o omawiane wcześniej konstrukcje. W tym przypadku dane z komputerem wymieniane są poprzez złącze USB. Nagrywarka najlepiej współpracuje z interfejsem USB 2.0, dzięki czemu uzyskuje prędkość zapisu danych na krążkach CD-R, wynoszącą 12x, CD-RW - 8x, a odczytuje płytki z szybkością 24x. Oczywiście możliwe jest korzystanie z urządzenia podłączonego do portu działającego w standardzie USB 1.1, z tą małą różnicą, że parametry pracy będą odpowiednio słabsze. Przy wypalaniu szybkość spada do 4x dla CD-R oraz CD-RW, a odczyt do wartości 6x.

Napęd nie ma własnej baterii, jak i nie jest w stanie pracować z podłączeniem jedynie do portu USB, gdyż mechanizm napędowy i sam laser pobierają więcej energii, niż są w stanie dostarczyć inne

źródła zasilania od zewnętrznego modułu podłączanego do sieci. Szkoda, ponieważ można by użytkować nagrywarkę jako przenośny odtwarzacz płyt audio.

Po podłączeniu nagrywarki jest ona automatycznie wykrywana w systemach Windows '98 lub nowszych. Po instalacji dołączonego programu Nero Burning Rom 5.5.4.9 oraz nCD można przystąpić do użytkowania sprzętu.

Podczas odczytu, jak i nagrywania z obudowy Yamahy CRW-70 wydobywa się ledwie słyszalny szum, dzięki czemu mogą ją użytkować osoby szczególnie wrażliwe na hałas podczas pracy komputera. Wygodny panel sterujący - oprócz klawisza otwierającego pokrywę napędu (Eject) - zawiera także wyświetlacz pokazujący stan urządzenia, czyli to, czy włożono płytkę do nagrania zawierającą krążek z muzyką lub plikami MP3 (Yamaha odczytuje również i te). Dodatkowo widać poziom wzmacnienia głosu oraz to, czy pliki lub ścieżki z dźwiękiem mają być powtarzane czy odtwarzane w sposób losowy.

Zapis danych jest wspomagany przez technologię bezpiecznego nagrywania Safe Burn (eliminuje błąd Buffer Underrun), Pure Phase Laser System (kalibracja mocy lasera w zależności od zastosowanego nośnika oraz warunków pracy). Dodatkowy ośmiomegabajtowy bufor danych pozwala na bezstresowe wypalanie nawet z najwyższą dostępną prędkością. Urządzenie obsługuje większość dostępnych trybów zapisu danych (różnego typu), w tym CD-Text oraz nadpisywanie (overburning).

Yamaha CRW-70 jest świetnym urządzeniem, za które musimy uiścić solidną opłatę. W pewnych sytuacjach doskonale sprawdzi się jako mobilne urządzenie magazynujące dane i koszt zakupu zwróci się dość szybko. Jeśli jednak miałyby one służyć do zastosowań domowych, w takim przypadku radziłbym kupić nagrywarkę wewnętrzną.

① Yamaha CRW-70

Cena: 1575 zł* ■ Dostarczyć: ALSTOR, ul. Jagiellońska 74, 03-310 Warszawa, tel. (0 22) 675 45 10, faks (0 22) 675 43 10

■ doskonałe parametry ■ mobilność

■ cena

Internet: www.alstor.com.pl, www.yamaha.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.



Lite-On CD-ReWriter 32x, 12x, 40x to nagrywarka łącząca dużą szybkość wypalania danych na krążkach z bezpieczeństwem oraz funkcjonalnością.

Dane techniczne:

Interfejs: ATAPI/IDE ■ Bufor: 2 MB ■ Zapis CD-R/RW: 32x/12x ■ Odczyt CD: 40x ■ Overburning: tak ■ Buffer Underrun: Smart Burn ■ Oprogramowanie: Nero InCD, Nero Burning Rom 5.5.4.9

Razы trzydzieści dwa

Lite-On CD-ReWriter 32x, 12x, 40x

■ techNICK

Hm... Chwila zadumy i wniosek, który się sam nasuwa - niedawno zachwycaliśmy się, gdy dane na krążki CD-R można było przetranszować z dwunasto-, a potem dwudziestokrotną szybkością. Teraz nadszedł czas na nagrywarki pracujące z prędkością 32x, a przecież lada dzień powinny pojawić się "czterdziestki".

Jedną z pierwszych konstrukcji wykorzystujących nowe układy, które pozwalają na zapis danych z 32-krotną szybkością na krążkach CD-R oraz 12-krotną na CD-RW, a odczyt informacji z prędkością dochodzącą co czterdziestu razy (40*150 KB), jest napęd Lite-On CD-ReWriter 32x, 12x, 40x. Takie prędkości magazynowania plików na płytach wymagają użycia nowoczesnych technologii, a takimi na pewno dysponuje opisywane urządzenie. Dwumegabajtowy bufor danych to byłoby zbyt mało, gdyby nie technologia Smart Burn, zapobiegająca powstawaniu błędów zapisu podczas opóźnienia bufora w trakcie zapisu informacji na nośniku, co mogłoby spowodować uszkodzenie krążka.

Dołączone w pudełku oprogramowanie Nero Burning ROM w wersji 5.5.5.6 pozwala w pełni wykorzystywać możliwości nagrywarki.

Podczas testów udało się nagrać dołączony w zestawie nośnik z pełną prędkością (32x), a także kilka płytek innych firm, oznaczonych jako kompatybilne z 24-krotną szybkością zapisu. Kolejnym testem, który nagrywarka przeszła bez problemów, było skasowanie danych na krążku CD-RW (bardzo porównywalny) i ponowny jego zapis danymi. Co ciekawe - informacje odczytywane były ze średnią prędkością wynoszącą 28x.

Przyznam, że nagrywarka Lite-On CD-ReWriter 32x, 12x, 40x dość pozytywnie mnie zaskoczyła, ponieważ mniej znana na polskim rynku firma stworzyła bardzo dobre urządzenie, niemal pozbawione wad. Niemal, gdyby zdarzało się, że podczas odczytywania niektórych płytek dało się słyszeć głośne dźwięki wirowania krążków

① Lite-On CD-ReWriter 32x, 12x, 40x

Cena: 579 zł* ■ Dostarczył: Komputronik W.K.E. Buczakowscy, ul. Regłowa 9 61-113 Poznań, tel. (0 61) 832 62 57, faks (0 61) 832 63 05

■ duża szybkość wypalania płytek ■ dobra współpraca z oprogramowaniem

■ ? no właśnie... jakie to może mieć minusy?

Internet: www.liteonit.com, www.komputronik.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

To nam się podoba.

OD TAK WIELU LAT
SKANUJEMY ŚWIAT

Plustek - lider na rynku
skanerów płaskich!



Plustek

The Ultimate In Office Imaging



Plustek OpticPro UT24

Poznaj moc szczegółów !!

► Rozdzielczość optyczna
1200x2400 dpi !!!

WBUDOWANY MODUŁ DO SKANOWANIA
SLAJDÓW I NEGATYWÓW

- Układ CCD
- Technologia Pixel by Pixel

ROZDZIELCZOŚĆ:

- optyczna 1200x2400 dpi
- interpolowana 19200 dpi

LICZBA KOLORÓW:

- 42 bit/pixel (programowo rozszerzalne do 48 bit/pixel)

OBŚZAR SKANOWANIA:

- A4 (210 mm x 297 mm)
- slajdy/negatywy 35 mm (36x24 mm)

PODŁĄCZENIE:

- USB

PLUSTEK ASSISTANCE

OPROGRAMOWANIE:

- CorelDRAW 9 ESSENTIALS
- Corel Draw, Corel Photo Paint
- OCR Fine Reader 5.0 Sprint
- POLSKA WERSJA
- Action Manager 32
- Acrobat Reader 4.05
- Prestol! Nowy pakiet oprogramowania graficznego - biurowego i archiwizacyjnego: ImageFolio LE, PageManager, Mr. Photo, Image Explorer, PageType, Bridgeway Page abc



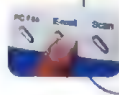
615.-
750.-zł VAT



WBUDOWANY MODUŁ
DO SKANOWANIA
SLAJDÓW I NEGATYWÓW



SKANOWANIE
OBIEKTÓW 3D



OBŚLUGA ZA POMOCĄ
PRZYCISKÓW NA SKANERZE
Szybki dostęp do programu
pocztowego, faxu, kopiowania,
skanowania



Plustek

OpticPro UT16

- Układ CCD
- Technologia Pixel by Pixel

WBUDOWANY MODUŁ
DO SKANOWANIA
SLAJDÓW I NEGATYWÓW

ROZDZIELCZOŚĆ:

- optyczna 600x1200 dpi
- interpolowana 19200 dpi

LICZBA KOLORÓW:

- 48 bit/pixel

OBŚZAR SKANOWANIA:

- A4 (210 mm x 297 mm)
- slajdy/negatywy 35 mm (36x24 mm)

PODŁĄCZENIE:

- USB

OPROGRAMOWANIE:

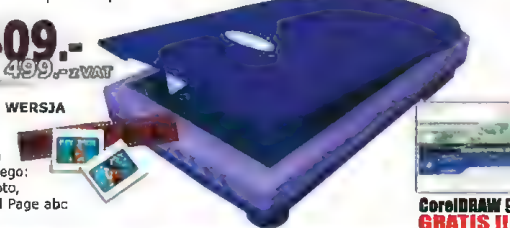
- CorelDRAW 9 ESSENTIALS
- Corel Draw, Corel Photo Paint
- OCR Fine Reader 5.0 Sprint
- POLSKA WERSJA
- Action Manager 32
- Acrobat Reader 4.05
- Prestol! Nowy pakiet oprogramowania graficznego - biurowego i archiwizacyjnego: ImageFolio LE, PageManager, Mr. Photo, Image Explorer, PageType, Bridgeway Page abc

PLUSTEK ASSISTANCE

Następca bestsellera roku 2000
wielokrotnie nagradzanego
OpticPro UT12

- udoskonalony moduł do skanowania slajdów i negatywów
- nowy układ optyczny
- większa ilość rozpoznawanych kolorów
- jeszcze wyższa jakość skanowanych obrazów
- obsługa za pomocą przycisków na skanerze: szybki dostęp do programu pocztowego, faxu, kopiowania, skanowania

409.-
499.-zł VAT



Plustek

OpticPro 1248U

- Układ CCD
- Technologia Pixel by Pixel

ROZDZIELCZOŚĆ:

- optyczna 600x1200 dpi
- interpolowana 19200 dpi

LICZBA KOLORÓW:

- 48 bit/pixel

OBŚZAR SKANOWANIA:

- A4 (210 mm x 297 mm)

PODŁĄCZENIE:

- port USB

PLUSTEK ASSISTANCE

OPROGRAMOWANIE:

- Prestol! Nowy pakiet oprogramowania graficznego - biurowego i archiwizacyjnego: ImageFolio LE, PageManager, Mr. Photo, Image Explorer, PageType
- OCR - Fine Reader 5.0 Sprint PL
- Action Manager 32
- Acrobat Reader 4.05
- User's Guide



245.-
299.-zł VAT



► ► ► PLUSTEK ASSISTANCE:

- 2 lata gwarancji
- polska instrukcja instalacji i obsługi
- certyfikat bezpieczeństwa
- pomoc techniczna (przez telefon, e-mail, www)

Gratis
do każdego skanera !!!



02-295 Warszawa
ul. Emaliowa 28
tel. (0-prefix) 22 338 9000
faks (0-prefix) 22 338 90 10
e-mail: handlowy@mmv.pl

tel. (0-prefix) 22 338 9000
<http://www.plustek.pl>

Podane ceny są sugerowanymi cenami detalicznymi
Multimedia Vision jest wyłącznym dystrybutorem produktów: Plustek, Galnward, Pentagram.
Multimedia Vision zastrzega sobie prawo do błędów w druku oraz zmiany cen i parametrów technicznych produktów.
Reklama nie stanowi oferty handlowej.

Nowości Sprzętowe

7.6 m. Odległość od ekranu może wynieść od 1 m do 14 m, co gwarantuje dużą swobodę przy instalacji sprzętu. Oprócz doskonałych parametrów, nowy projektor SHARP ma także wiele dodatków, ułatwiających prowadzenie prezentacji. Należą do nich m.in. funkcja bezprzewodowej obsługi myszy komputerowej, korekcja efektu trapezowego, "elektroniczna lupa" i wskaźnik laserowy. W projektorze zastosowano również system automatycznego dostrajania do sygnału, dzięki któremu urządzenie samoczynnie podejmuje pracę z podłączonymi urządzeniami źródłowymi. Z tego powodu użytkownik może poświęcić się wyłącznie prezentacji, nie rozpraszając się na korekty w ustawieniach sprzętu. Na uwagę zasługuje też zintegrowany z projektorem wzmacniacz oraz głośnik, który eliminuje konieczność szukania dodatkowych wzmacniaczy dźwięku. SHARP XG-C40XE cechuje się także niskim poziomem hałasu - nie przekracza on 39 dB. Gniazda RGB (komputerowe) oraz video i S-video, w które wyposażono SHARP XG-C40XE, pozwalają na podłączenie wszystkich popularnych urządzeń wizyjnych. Wymiary projektora SHARP XG-C40XE to 229 x 121 x 310 mm, waga 4.8 kg. Superowana cena detaliczna urządzenia wynosi 25 990 zł.

www.sharp.pl

EIZO



EIZO L465 to nowa generacja modelu L461 - pierwszego na świecie monitora LCD o przekątnej 16". L465 jest monitorem wyjątkowym: stanowi on połączenie niezwykle atrakcyjnej i funkcjonalnej formy oraz wyjątkowych parametrów w nowej klasie 16 cali. Dotyczy to także zastosowanych technologii. Plamka 0,248 x 0,248 mm oraz rozdzielczość 1280 x 1024 przy częstotliwości odświeżania do 75 Hz to parametry lepsze od tych, jakie oferuje wiele monitorów LCD o przekątnej 18". Wejście cyfrowe (DVI-D) pozwala na osiągnięcie cyfrowej doskonałości obrazu, zaś wejście analogowe (D-Sub) gwarantuje kompatybilność z kartami graficznymi. Przetwarzanie sygnału wejściowego odbywa się za pomocą przycisku umieszczonego wygodnie na pycie czołowej. Głośniki stereo, wbudowane w prawie niewidoczny sposób w obudowę, zapewniają reprodukcję dźwięku, zaś wyjątkowo wysoka



Dane techniczne:

Przekątna: 15 cali ■ Rozdzielczość nominalna: 1024 na 768 punktów ■ Czas reakcji: 50 ms ■ Pobór mocy: do 25 W ■ Dodatkowe: brak

Mały, biały...

Iiyama AX3817UT

■ Mike-L

Biały to może nie jest, lecz kremowy na pewno. Do tego niezwykle płaski i lekki. A o czym mowa? Monitor ciekłokrystaliczny o matrycy charakteryzującej się przekątną piętnastu cali. Producentem jest firma Iiyama, która od dłuższego czasu prezentuje wysokiej klasy monitory oraz wyświetlacze.

Iiyama AX3817UT już na pierwszy rzut oka wydaje się ciekawą konstrukcją. Aby to potwierdzić, trzeba jednak najpierw podłączyć panel do karty graficznej w komputerze. Oczywiście wskazane jest, by odświeżanie było ustawione na maksymalnym poziomie - siedemdziesiąt pięć herców, gdyż powyżej tej wartości ujrzymy komunikat informujący o nieobsługiwaniu tego trybu. Ciekawą funkcją jest możliwość uruchomienia autotestu monitora poprzez odłączenie zasilania i przewodu sygnałowego od karty graficznej. Gdy włączymy końcówkę zasilania i wciśniemy przycisk włącznika, na ekranie zostaną wyświetlone obrazy gradientowe barw oraz siatka pozwalająca na sprawdzenie geometrii. Czy funkcja ta będzie przydatna? To już możecie ocenić samodzielnie. Czas reakcji pojedynczej komórki to 50 milisekund, co sprawia, że przy szybko zmieniających się obrazach, kontrast i jasność mogą nie zostać dobrane w sposób optymalny, co wpłynie na pogorszenie wyświetlanego obrazu. Przy "normalnej" pracy nie występują żadne problemy z monitorem. Automatyczne dopasowywanie jakości obrazu nie wymaga korekt, chyba że użytkownik lubi wszystko ustawić ręcznie, a możliwość tę udostępnia ekranowe menu (OSD).

Iiyama AX3817UT jest urządzeniem, które raczej nie ma wad, no chyba że można by za taką uznać cenę. Mankamentem, który najbardziej dał mi się we znaki, okazał się materiał, z jakiego wykonano obudowę. Jest on bardzo estetyczny, lecz gdy zasmucenie obudowę jak mój paskudztwem (w moim przypadku tusz z długopisu), trudno ją doczyścić, nawet za pomocą specjalnej pianki.

① Iiyama AX3817UT

Cena: 2220 zł ■ Dostarczony: Iiyama Polska, ul. Czeremchowa 35, 53-009 Wrocław, tel. (0 71) 33 99 781, faks (0 71) 33 99 780

■ niski pobór mocy ■ świetna jakość obrazu

■ obudowa zbyt szybko się brudzi

Internet: www.iiyama.pl



Relisys TE988 to monitor z wypukłym (sferycznym), 19-calowym kineskopem.

Dane techniczne:

Kineskop: 19" ■ Obszar roboczy: 350 na 262 mm ■ Plamka: 0,26 mm ■ Odchylenie pionowe: 50-150 Hz ■ Odchylenie poziome: 30-95 KHz ■ Maksymalny pobór mocy: 120 W ■ Wymiary (szer./wys./gł.): 470/470/463 mm ■ Waga: 19,9 kg

Niepłaska dziewiętnastka

Relisys TE988

■ Mike-L

Coraz częściej wybierane są przez nabywców monitory dziewiętnastocalowe (chodzi oczywiście o przekątną kineskopu), co przywodzi na myśl sytuację sprzed półtora roku, gdy "siedemnastki" zaczęły wypierać piętnastocalowe konstrukcje.

Marka Relisys zazwyczaj kojarzy się z monitorami średniej klasy, charakteryzującymi się dobrymi parametrami, dobrą jakością obrazu oraz bardzo rozsądną - wyważoną do możliwości, ceną. Model TE988 zawiera kineskop o przekątnej dziewiętnastu cali. Obszar roboczy to osiemnaście cali - zatem całkiem sporo. Niestety nie jest to konstrukcja "płaska", tylko lekko wypukła, mimo to dzięki temu udało się znacznie obniżyć koszty produkcji, jakie przy zakupie musi ponieść potencjalny nabywca.

Testy wykazały zgodność parametrów podanych w instrukcji z tym co urządzenie oferuje w rzeczywistości. Maksymalną rozdzielczość, jaką udało się uzyskać, to 1600 na 1200 punktów przy odświeżaniu ustalonym na poziomie siedemdziesięciu pięciu herców. Zalecana jest natomiast 1280 na 1024 - tylko w takiej i niższych rozdzielczościach spełnia warunki przewidziane przez normę TCO'99.

W zalecanej rozdzielczości sprawdziliśmy geometrię oraz inne parametry i okazało się, że poza drobnymi niedokładnościami w proporcjach obrazu (wygięty lewy brzeg), które dało się skorygować za pomocą dostępnych w menu opcji, wyraźnymi błędami, których nijak nie udało się zlikwidować, były problemy z konwergencją, czyli zbieżnością barw składowych. Obraz był zaskakująco ostry na całej powierzchni, a zasilanie kineskopu okazało się nad wyraz dobre, gdyż przy szybkich zmianach jasności (czarne i białe oraz wyświetlane naprzemiennie) obraz nie wykazywał tendencji do "pompowania".

Jeśli szukacie taniego monitora o dużym kineskopie i niezłym obrazie - Relisys TE988 powinien być odpowiednim modelem.

① Relisys TE988

Cena: 1099 zł ■ Dostarczony: Komputronik W.K.E. Buczkowski, ul. Regłowa 9, 61-113 Poznań, tel. (0 61) 832 62 57, faks (0 61) 832 63 05

■ świetny stosunek ceny do jakości ■ duża powierzchnia robocza

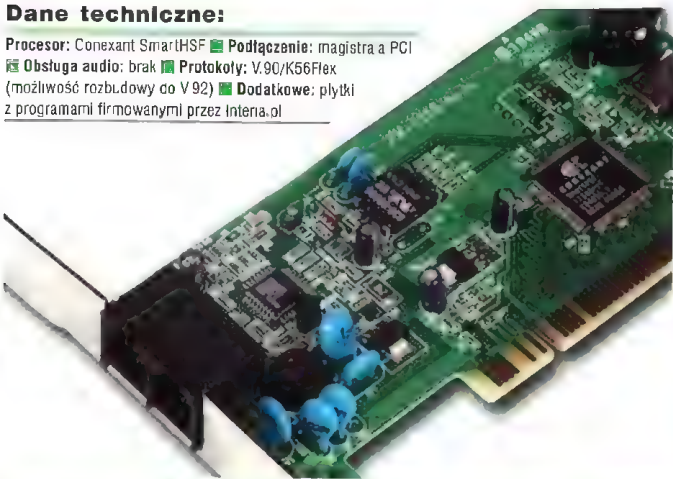
■ niewielkie błędy konwergencji

Internet: www.komputronik.com.pl, www.teco.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Dane techniczne:

Procesor: Conexant SmartHSF ■ Podłączenie: magistra PCI
 Obsługa audio: brak ■ Protokoły: V.90/K56Flex
 (możliwość rozbudowy do V.92) ■ Dodatkowe: płytki
 z programami firmowanymi przez Intel'a,ol



Niezbýt jadowity, lecz wystarczająco szybki

Zoltrix Scorpius

■ Mike-L

Firma Megabajt postarała się o dostarczenie do laboratorium CD-Action, w większości produkowanych przez Zoltrix, urządzeń. Przede wszystkim mieliśmy okazję sprawdzić modemy, które zbudowano przy użyciu różnych procesorów oraz z pełną gamą dodatkowych rozwiązań.

Da użytkowników którzy stawiają na niskie koszty, a nie na maksymalną funkcjonalność, opracowano modem oznaczony nazwą Scorpius. Co ciekawe, nie odbiega on parametrami od "mocniejszych" konstrukcji. Urządzenie działa jedynie w systemach Microsoft Windows, dlatego też nie polecałbym go zagorzałym użytkownikom wszelkich dystrybucji Linuksa, którzy chcieliby łączyć się za jego pomocą z Internetem.

Miała drukowana płytka mieści procesor Conexant SmartHSF, głośnik, dwa złącza RJ11 (wejście linii telefonicznej oraz wyprowadzenie na telefon zewnętrzny), a także kilka innych elementów elektronicznych.

Modem bez zbitych problemów połączył się z numerem dostępowym (0 2021 22) i wynegocjował 48 000 bitów na sekundę. Niestety nie udało się uzyskać wyższej szybkości, choć i ta jest dość zadowalająca. Przesyłanie danych z serwera FTP oraz pobieranie wzorcowej strony WWW trwało niemal tyle samo czasu, co wykonanie podobnych operacji za pomocą innych modemów z rodziny Zoltrix. Podawanie konkretnych wyników miaoby sens, gdyby pomiarów dokonywano w warunkach laboratoryjnych przy użyciu specjalistycznej aparatury. Potencjalnych nabywców powinna zainteresować natomiast informacja, że zerwanie połączenia zdarzyło się tylko raz i to tuż po negocjacji warunków transferu z serwerem. Późniejszą pracę należałoby podsumować jako bezproblemową.

Jeśli zainteresował cię powyższy opis i dysponujesz odpowiednią kwotą, możesz pomyśleć o zakupie modemu Zoltrix Scorpius.

ⓘ Zoltrix Scorpius

Cena: 76 zł* ■ Dostarczył: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

■ niska cena ■ bezproblemowa praca

■ nie udało się wynegocjować połączenia powyżej 48 000 bps

Internet: www.zoltrix.com.pl, www.megabajt.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Nie dzielnie



PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

Zawładnij Siecią!

PENTAGRAM
Diablo 56X

- szybkość max: 56Kbps (V.90, K56Flex i inni)
- procesor: Conexant SmartHSF
- pełna obsługa protokołów i usług

Standardowa obsługa przez system Linux

PENTAGRAM
Diablo 56i

- szybkość max: 56Kbps (V.90, K56Flex i inni)
- procesor: Conexant SmartHSF
- pełna obsługa protokołów i usług

PENTAGRAM
Diablo 56i V.92

- szybkość max: 56Kbps (V.90, V.92, K56Flex i inni)
- procesor: Conexant SmartHSF
- pełna obsługa protokołów i usług

PENTAGRAM
Diablo 56i

- szybkość max: 56Kbps (V.90, V.92, K56Flex i inni)
- procesor: Conexant SmartHSF
- pełna obsługa protokołów i usług

PENTAGRAM
Diablo 56i

- szybkość max: 56Kbps (V.90, V.92, K56Flex i inni)
- procesor: Conexant SmartHSF
- pełna obsługa protokołów i usług

Nr 1 w Polsce!

Moc czai się w mroku...
Profesjonalne urządzenia dla wymagających użytkowników

213.-
~~250.-~~

HOMOLOGACJA
MINISTERSTWA ŁĄCZNOŚCI

Diablo dobry modem...
Pewność stabilnych połączeń

123.-
~~150.-~~

HOMOLOGACJA
MINISTERSTWA ŁĄCZNOŚCI

Mroczna strona Internetu...
Najlepsza jakość potwierdzona testami

107.-
~~150.-~~

HOMOLOGACJA
MINISTERSTWA ŁĄCZNOŚCI

Niczym nie zmiącona radość surfowania...
Skandalicznie niska cena

54.-
~~66.-~~

HOMOLOGACJA
MINISTERSTWA ŁĄCZNOŚCI

Dobry omen w niskiej cenie...
Najlepszy stosunek jakości do ceny

45.-
~~55.-~~

HOMOLOGACJA
MINISTERSTWA ŁĄCZNOŚCI

02-295 Warszawa
 ul. Emaliowa 28
 tel. (0-prefix) 22 338 9000
 faks (0-prefix) 22 338 90 10
 e-mail: handlowy@mv.pl

tel. (0-prefix) 22 338 9000
www.pentagram.pl

Multimedia Vision jest wyłącznym dystrybutorem produktów: Piustek, Gaiward, Pentagram.

Podane ceny są sugerowanymi cenami detalicznymi

Nowości Sprzętowe

wartość luminancji (250 cd/m²) i krótki czas odpowiedzi (czas narastania 10 milisekund) pozwala na doskonałe wyświetlanie obrazu wideo. Precyzyjna regulacja kolorów i zmodyfikowany system ColorManagement umożliwiają pełną regulację za kresu, wzmocnienia, nasycenia temperatury kolorów, zaś obraz jest ostry, stabilny oraz wierny dzięki standardowi sRGB. FlexScan L465 wyposażono w panel o wyjątkowym kontraście 400:1 i szerokim kącie widzenia (1600 w poziomie i 1300 w pionie). Supercienka ramka obudowy pozwoliła na obniżenie całkowitej szerokości monitora do 370 mm - jest to wartość najniższa w tej klasie. Wbudowany zasilacz umożliwia - po odłączeniu podstawy - zamocowanie monitora do ramienia przegubowego lub ściąganie go jest tym łatwiejsze, że całkowita głębokość panelu (z wewnętrznym zasilaczem i dołączonymi przewodami) nie przekracza 54 mm. Opcjonalny ekran zabezpieczający, mocowany w sposób prawie niewidoczny na panelu, zabezpiecza urządzenie przed zarysowaniem, uszkodzeniem oraz kurzem. FlexScan L465 spełnia oczywiście wymagania TCO'99, TUV/Ergonomics, MPR-III, TUV/GS, TUV/S, EPA ENERGY STAR Program, Energy 2000, CSA C22.2, FCC-B, VCCI-B oraz szereg innych.

Monitor jest dostępny w jasno-szarym lub czarnym kolorze obudowy. Urządzenie jest objęte pełną, 36 miesięczną gwarancją, obejmującą wszystkie elementy.

www.eizo.com.pl

Sieci od LG

LG Networking Starter Kit to propozycja dla tych użytkowników, którzy potrzebują zbudować małą, ale wydajną sieć komputerową bez ponoszenia dużych nakładów finansowych. Dzięki zestawowi LG Networking Starter Kit budowa sieci komputerowej jest prosta i możliwa nawet dla użytkowników o małym doświadczeniu w tym zakresie.

W pudełku użytkownicy znajdą wszystkie elementy niezbędne do stworzenia małej sieci, dzięki czemu nie ma potrzeby dokonywania dodatkowych komponentów. W skład zestawu LG Networking Starter Kit wchodzi: przełącznik LS-3105P, 2 karty sieciowe LNIC-10/100A i 2 kable sieciowe UTP RJ-45 o długości ok. 4,5 m (15 stóp) każdy. Przełącznik LS-3105P jest urządzeniem zamkniętym w bardzo małej kompaktowej obudowie, pozwalającym podłączyć do 5 urządzeń przez porty RJ 45. Dołączone urządzenia mogą pracować z prędkością 10 lub 100 Mbps (przełącznik wyposażony jest w funkcję Autonegotacji prędkości

Minolta Dimage S304 charakteryzuje się dobrymi parametrami oraz wysoką funkcjonalnością.



Dane techniczne:

Matryca: 3,34 miliona punktów ■ Czułość: 100, 200, 400, 800, automat
 Rozdzielczość zdjęć: do 2056 na 1544 punkty ■ Powiększenie optyczne/cyfrowe: 4x/2x ■ Nośnik: karty CompactFlash ■ Podłączenie do komputera: port USB ■ Zasilanie: 4 akumulatory AA, zasilacz ■ Dodatki: ArcSoft PhotoImpression

Lepszy niż "kompakt"

Minolta Dimage S304

■ techNICK

Na stronach sprzętowych CD-Actiona opisaaliśmy już wiele cyfrowych aparatów fotograficznych i to nawet tych z najwyższej półki, przeznaczonych dla profesjonalistów. Jeśli ktoś interesuje się zapisem obrazów za pomocą technologii cyfrowych, zauważył zapewne, że nie było wśród nich konstrukcji firmowanych przez dość znany koncern - chodzi tu o Minoltę.

Nadrobiamy zaległości i prezentujemy aparat o nazwie Minolta Dimage S304. Kształtem obudowy przypomina zwykłą konstrukcję, zwaną potocznie "kompaktem", lecz nawet jak na cyfrowy aparat charakteryzuje się całkiem sporymi możliwościami. Przede wszystkim parametrem, na który większość użytkowników zwraca szczególną uwagę, czyli matrycą, składająca się z trzech milionów trzystu czterdziestu tysięcy punktów zmieniających impulsy świetlne na elektryczne, rozpoznawalne przez elektroniczne układy urządzenia. Główną soczewkę w obiektywie wykonano w całości ze szkła o niskiej dyspersji, dzięki czemu zminimalizowano zniekształcenia powstające zazwyczaj przy zmniejszaniu rozmiarów elementów optycznych. Czterokrotne powiększenie optyczne, a także dodatkowe, dwukrotne cyfrowe sprawia, że można przechwycić obraz nawet dość odległych obiektów. Ciekawostką jest tryb makro (fotografowanie z małej odległości), pozwalający - według producenta - wykonywać zdjęcia z odległości od szesnastu do sześćdziesięciu centymetrów. W praktyce minima odległość, z jakiej "wychodzą" poprawne fotografie - to około dwa dziesiąte pięć centymetrów. Dane zapisywane są na kartach CompactFlash.

Dimage S304 upodobał się do profesjonalnych konstrukcji przez możliwość ręcznego ustawienia parametrów, takich jak na przykład czułość (od 100 do 800 ISO), czas otwarcia migawki (1/1000 do 4 sekundy), jak i nastawianie ostrości. Wszystkie te funkcje można zaprogramować na automatyczny dobór odpowiednich parametrów i odpowiedzialnością obarczyć algorytmy programowe i elektronikę

aparatu. Co ciekawe, istnieje tryb, w którym ostrość nastawiana jest przez cały czas, co pozwala na zachowanie dobrego obrazu przy rejestrowaniu obiektów w ruchu (oddalające się i przybliżające samochody czy grupy ludzi). Pomiar światła wykonywany może być dwójako, zatem punktowo (włącza się "celownik" na ekranie LCD i wtedy wybiera się mały obszar, na którym dokonywany jest pomiar) lub wielosegmentowo (256 segmentów, gdzie sprawdzana jest jasność oraz barwy obrazu). Dla osób zajmujących się fotografią ważną informacją będzie zapewne to, że możliwy jest bracketing, czyli wykonanie fotografii z zadanymi parametrami oraz zdjęcie nieoświetlonego i prześwietlonego o zadaną wcześniej wielkość (0,3, 0,5 i 1 EV).

Podczas testów nie wydarzyło się nic nieprzewidzianego. W kilku przypadkach, podczas wykonywania zdjęcia tego samego obiektu, przy identycznych warunkach oświetleniowych (światło dzienne i sztuczne) zdarzało się, że fotografie charakteryzowały się lekkim przesterowaniem koloru niebieskiego lub czerwonego. Nie udało się tego w żaden sposób skorygować, choć po pewnym czasie te same obiekty można było uwiecznić bez większych problemów oraz zniekształceń barw.

Minolta Dimage S304 jest udaną konstrukcją, którą potencjalni nabywcy mogą się zainteresować: poszukujący aparatów charakteryzujących się wysokimi parametrami użytkowymi, lecz znający się trochę na fotografii "jako takiej" i lubiący ręczne nastawianie poszczególnych parametrów urządzenia, choć nie wykazujący pracy przy pełnej automatyce. W tym drugim przypadku zdarzają się jednak błędy, o których wspominałem wcześniej.

CTA

① Minolta Dimage S304

Cena: 2999 zł* ■ Dostarczą: Minolta Polska Sp. z o.o., ul. Nowolipia 7a, 00-146 Warszawa, tel. (0 22) 831 14 88 do 89, faks (0 22) 635 37 56

■ polska obszerna instrukcja obsługi ■ wiele zaawansowanych opcji
 ■ czasem dość dziwne przesterowanie kolorów

Internet: www.minolta.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.



Creative PC-CAM 600 jest kolejną, poprawioną wersją kamery internetowej połączonej z cyfrowym aparatem fotograficznym.

Dane techniczne:

Matryca: 1024 na 768 punktów ■ Rozdzielczość zdjęć: do 1280 na 960 punktów (interpolacja)
 ■ Powiększenie cyfrowe: brak ■ Nośnik: wbudowane 16 MB pamięci ■ Podłączenie do PC:
 port USB ■ Zasilanie: 4 baterie AAA lub port USB

Po prostu srebrny...

Creative PC-CAM 600

■ Maciej Lewczuk

PC-CAM 600 to kolejna propozycja firmy Creative skierowana do amatorów cyfrowych kamer internetowych oraz aparatów fotograficznych, które są w stanie zapisać obrazy we wbudowanej pamięci.

Konstrukcja ta jest rozwinięciem pomysłu, którym Creative zaskoczył użytkowników komputerów na świecie - za kwotę znacznie niższą niż osiemset złotych można było nabyć kamerę cyfrową charakteryzującą się świetną jakością obrazu oraz sporymi możliwościami podczas pracy bez podłączenia do komputera. Szesnaście megabajtów wbudowanej pamięci pozwoli na zgromadzenie do dwudziestu obrazów w rozdzielczości 1280 na 960 punktów, osiemdziesięciu pięciu w 1024 na 768 i około dwustu w 640 na 480. Lampa błyskowa pracuje w kilku trybach (automatycznie włącza się przy niedostatecznym oświetleniu, może pracować ciągle - w momencie zwalniania migawki, redukować efekt czerwonych oczu, lub zostać wyłączona). Zapisywanie do 75 sekund filmu w rozdzielczości 352 na 288 punktów przy 15 klatkach na sekundę oraz do sześćdziesięciu minut dźwięku (dyktafon) dopełniając całość. Korzystanie z Creative PC-CAM 600 jako kamery internetowej wspomaga dobrze dobrana podstawa, dzięki której stoi ona stabilnie i pozwala skierować obiektyw w niemal dowolną stronę.

Jakość zdjęć nie porostawia wiele do życzenia, choć muszę przyznać, że przy niedostatecznym oświetleniu lampa nie radzi sobie z doświetleniem bardziej oddalonych obiektów (powyżej 4 metrów). Samowyzwalacz połączony jest z sygnałem dźwiękowym, dzięki czemu łatwo zorientować się, kiedy zostanie wykonane zdjęcie.

Creative PC-CAM 600 jest ciekawą kontynuacją linii PC-CAM. Gdyby tak jeszcze udało się skalkulować cenę na niższym poziomie, konstrukcja ta miałaby szansę pojawić się nie tylko na biurkach (monitorach, półkach) bardziej zasobnych użytkowników.



① Creative PC-CAM 600

Cena: 610 zł* ■ Dostarczył: Creative Labs (Int) Ltd. Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-706 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66

■ dobra jakość zdjęć (jak na kamerę cyfrową) ■ duża pamięć
 ■ nadal wysoka cena

Internet: www.creative.pl, www.soundblaster.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dn u składu tekstu.

Muszelka?



GAINWARD

Najszybsze karty graficzne świata!



Po prostu szybszy...

Nowość !!!

GeForce4

GeForce4 PowerPack!!! Ultra/750 XP



128

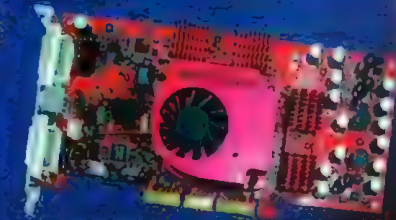
Nowość !!!

Procesor: GeForce4 Ti4600
 Pamięć: 128 MB Ultra DDR

- 2 x VGA - 2 zwykłe wyjścia analogowe dla monitorów (dołączone 2 przejściówki z DVI na VGA)
- 2 x DVI - 2 wyjścia cyfrowe dla monitorów LCD
- TV-out - wyjście telewizyjne
- VIVO - wejście i wyjście video analogowe

Wypożyczenie dodatkowe:

- Digital-In wejście video cyfrowe przez Firewire
- okulary 3D !!!



1926.-
 2350.- z VAT

Bez wyposażenia dodatkowego:

1720.-
 2099.- z VAT

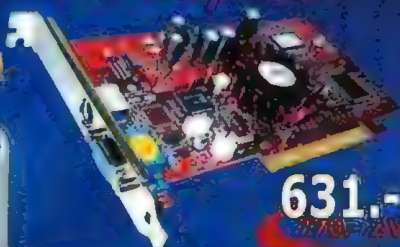
GeForce4 PowerPack!!! Pro/600 TV



64

Nowość !!!

Procesor: GeForce4 MX440
 Pamięć: 64MB DDR,
 czas dostępu 4.0ns*
 Taktowanie (procesor / pamięć):
 Standard 270/400 MHz
 Enhanced 290/440 MHz*
 Wydajność w trybie "Enhanced": 125%
 Wejścia/Wyjścia: VGA, TV-Out
 Chłodzenie: radiator + wentylator
 Sterowniki: Windows 9x/Me/NT/2000/XP
 Dodatkowe programy:
 EXPERTool Plus
 WinDVD 3.0 PL
 * Wersja Golden Sample



631.-
 770.- z VAT

w wersji standard

533.-
 650.- z VAT



02-295 Warszawa
 ul. Emaliowa 28
 tel. (0-prefix) 22 338 9000
 faks (0 prefix) 22 338 90 10
 e-mail: handlowy@mmv.pl

tel. (0-prefix) 22 338 9000
<http://www.gainward.pl>

Podane ceny są sugerowanymi cenami detalicznymi
 Multimedia Vision jest wyłącznym dystrybutorem produktów: Plustek, Gainward, Pentagram.
 Multimedia Vision zastrzega sobie prawo do błędów w druku oraz zmiany cen i parametrów technicznych produktów.
 Reklama nie stanowi oferty handlowej.

Nowości Sprzętowe

dla każdego portu). Karty sieciowe LG LNIC-10/100A oferują prędkość pracy 10 lub 100 Mbps (Autonegociacja) i przeznaczone są do montażu w komputerach stacjonarnych w szynach PCI. Mają one podstawkę pod opcjonalny BootROM, dzięki czemu możliwe jest ich używanie w stacjach bezdyskowych. LG Networking Starter Kit dostępny jest już w sieci dystrybucyjnej LG Electronics Polska u następujących dystrybutorów: Action, California Computer, Optimus SA i Tech Data. Cena zestawu dla użytkownika końcowego wynosi 359 złotych.

www.lge.pl

Powiało nowym



Firma TDK zaprezentowała na XVII Międzynarodowych Targach Komputer Expo 2002 w Warszawie nowe produkty. Na stoisku TDK można było zapoznać się m.in. z urządzeniami bazującymi na technologii Bluetooth, grami przeznaczonymi na konsolę oraz z najnowszymi osiągnięciami w zapisie danych. Firma TDK po raz pierwszy przedstawiła w Polsce urządzenia wykonane z wykorzystaniem technologii Bluetooth, przeznaczone do komputerów stacjonarnych, notebooków i palmtopów, umożliwiające bezprzewodową komunikację urządzeń komputerowych. Niewątpliwie zalety technologii Bluetooth to całkowite wyeliminowanie konieczności stosowania przewodów (brak kabli!), bezprzewodowa transmisja danych między różnymi sprzętami czy też automatyczne wykrywanie innych urządzeń z pomocą Bluetooth. W ofercie TDK są obecnie cztery urządzenia wykorzystujące technologię Bluetooth:

- adapter USB
- karta PC (PCMCIA) do komputerów przenośnych
- adapter BlueS (do palmtopów Palm V lub Vx), Blue M (do palmtopów M125/500/505)

Urządzenia te umożliwiają połączenie bezprzewodowe z innymi urządzeniami wyposażonymi w Bluetooth, takimi jak np. notebooki czy telefony komórkowe, i to na odległość do 50 metrów! Urządzenia pracują w paśmie radiowym 2.402 - 2.495 GHz, umożliwiając transfer danych z szybkością do 721 kb/s. Ponadto rozwiązania komunikacyjne TDK z Bluetooth są w pełni kompatybilne z istniejącymi aplikacjami Windows - Win 98, Win 2000, Win ME & SE.

www.tdk.com.pl



Dane techniczne:

Radio: cyfrowe FM ■ Rozdzielczość zdjęć: do 352 na 288 punktów ■ Matryca: 100 000 punktów ■ Powiększenie cyfrowe: brak ■ Nośnik: wbudowane 16 MB ■ Podłączenie do PC: port USB ■ Zasilanie: 2 baterie AAA ■ Dodatkowe: kilkadziesiąt gier, słuchawki

Media Tech Play'N'Go Multi-Cam jest urządzeniem łączącym funkcje cyfrowego aparatu fotograficznego, cyfrowego radia oraz przenośnej konsoli do gier.

Multimedialne... jajo?

Media Tech Play'N'Go Multi-Cam

■ Mike-L

Cyfrowe aparaty fotograficzne, przeznaczone raczej dla młodszych użytkowników, często przybierają dość ciekawe kształty, a i kolorystyka przyciąga wzrok. Producenci prześcigają się w budowaniu coraz atrakcyjniejszych urządzeń, które pozwolą nowym pokoleniom cyber-młodzieży wkroczyć w erę cyfrową.

Media Tech Play'N'Go Multi-Cam jest najlepszym przykładem tego trendu. Otrzymujemy produkt, który przypomina jajo-zabawkę i który do złudzenia przypomina szaleństwo poprzednich lat, czyli Tamagotchí. Nie ma w tym wiele przesady, gdyż urządzenie łączy kilka ciekawych funkcji.

Pierwszą i najważniejszą jest funkcja cyfrowego aparatu fotograficznego oraz kamery internetowej. Matryca składająca się ze stu tysięcy punktów światłoczułych, nie zapewnia wysokiej jakości obrazu przy fotografowaniu obiektów w niezbyt sprzyjających warunkach oświetleniowych. Trochę lepiej jest w przypadku gdy podłączymy "jajo" do komputera, ponieważ oprogramowanie jest w stanie częściowo zrehabilitować niedostatki sprzętu. W aparacie istnieje możliwość ustawienia wysokiej (20 klatek) lub niskiej (80 klatek) jakości zdjęć, wyboru samowyzwalacza, którego opóźnienie wynosi dziesięć sekund, oraz kasowania pamięci.

Kolejną wartą zaprezentowania funkcją jest możliwość słuchania cyfrowego radia, które włączane jest potencjometrem regulacji głośności. Przycisk SCAN pozwala na wyszukanie stacji, a jego ponowne uruchomienie umożliwi znalezienie kolejnej. Aby wrócić do początkowej częstotliwości, należy przycisnąć klawisz RESET, znajdujący się tuż przy obiektywie aparatu. Muszę przyznać, że wyszukiwanie jest bardzo skuteczne i pozwoliło na odsłuch większości dostępnych na danym terenie stacji radiowych. Dołączone słuchawki oraz spore wzmocnienie sygnału pozwalają na całkowite odseparowanie się od otoczenia (od dźwięków).

Ostatnią funkcją jest możliwość wykorzystania ciekłokrystalicznego wyświetlacza, znajdującego się z tyłu obudowy. Niestety nie pozwala on na przeglądanie wykonanych zdjęć, lecz na... granie w jedną z kilkudziesięciu prostych gier. Nie, nie pomyliłem się, gość zaimplementowano tu układ generujący kilkanaście znanych tytułów, takich jak Arkanoid, Tetris, wyścigi samochodowe czy strzelanie do meteorytów. Co prawda, maksymalnie uproszczona grafika nie będzie może tak atrakcyjna dla osób przyzwyczajonych do cieniowania, wysokich rozdzielczości, realnych barw i tym podobnych fa'erwerków, lecz pozwoli na umilenie długiej podróży w samochodzie czy w pociągu - to nie tylko dziecku. Przysięgam, że przypominały mi się czasy, gdy na różnych placach czy nawet w kioskach można było kupić gierki firmy Elektronika (z zachodniej granicy) i grało się. oj, grało

Media Tech Play'N'Go Multi-Cam wyposażono w pasek, dzięki któremu można urządzenie nosić przy nadgarstku i nie przejmować się, że zostanie zgubione.

Podstawowym minusem jest to, że podczas pracy na komputerze nie można go postawić, ponieważ nie zastosowano tu podstawki, a przewód USB, którym łączymy ją z pecetem, podłącza się od spodu.

Media Tech Play'N'Go Multi-Cam jest bardzo ciekawym urządzeniem, którego docelowymi odbiorcami są raczej młodzi wielbiciele cyfrowych technologii, choć nic nie stoi na przeszkodzie, by użytkowali je także "starzy wyjadacze", którzy tęsknią za klasycznym Tetrisem lub słuchają radia podczas porannego joggingu.

Media Tech Play'N'Go Multi-Cam

Cena: 230 zł* ■ Dostarczył: Media - tech s.c., Brzeziny 13b 05-074 Halinów, tel. (0 22) 795 14 49 do 51, faks (0 22) 793 79 33

■ świetna jakość odbioru stacji radiowych ■ całe mnóstwo prostych gier ■ brak podstawy do użytkowania jako kamery internetowej

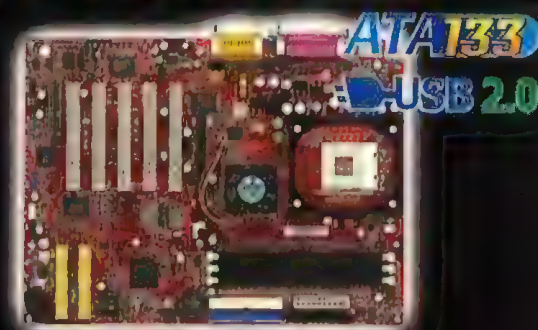
Internet: www.media-tech.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

GO! DDR

MSI DDR Mainboard

845 Ultra-ARU



Intel® 845D chipset

- Intel® Pentium® 4 processor Socket 478 max. 2.2GHz
- Supports 3 DDR DIMM max. 2GB
- On board ATA133 / RAID 0 or 1 supported (Optional)
- USB 2.0 supported (Optional)
- C-Media 6-ch Audio
- 1 CNR / AGP 4X / 5PC
- ATX Form Factor
- D-Bracket™ / Live BIOS™ / Live Driver™ / Fuzzy Logic™3

D-Bracket

Live BIOS

Live Driver

Fuzzy Logic

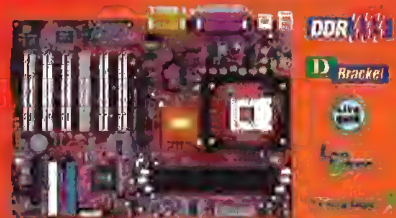
3

3

3

645E Ultra

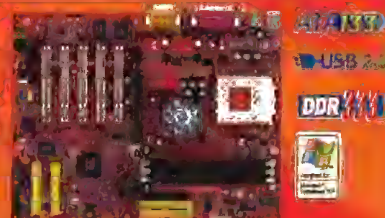
SIS 645DX chipset



- Supports Intel® Pentium® 4 processor Socket 478 max. 2.2 GHz
- Supports 3 DDR333 DIMM max. 3 GB
- 1 AGP / 1 CNR / 6 PCI / ATX
- D-Bracket™ / Live BIOS™ / Live Driver™ / Fuzzy Logic™3
- AC'97 Audio integrated
- PC 2001 compliant

KT3 Ultra-ARU

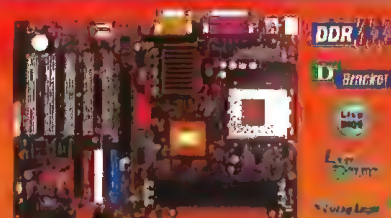
VIA KT333 chipset



- Supports AMD Athlon™ XP / Athlon™ / Duron™ processor, max. 2000+
- Supports 3 DDR333 SDRAM, max. 3GB
- 5 PCI / 1 CNR / 1 AGP
- USB 2.0 Host controller (Optional)
- IDE ATA 133 and RAID 0 or 1 (Optional)
- C-Media 6-ch hardware Audio

745 Ultra

SIS 745 chipset



- Supports AMD XP Athlon™ / Athlon™ / Duron™ Processor Socket A max. 2000+
- Supports 3 DDR333 SDRAM DIMM max. 3 GB
- 1 AGP / 1 CNR / 5 PCI / ATX
- AC'97 Audio integrated
- D-Bracket™ / Live BIOS™ / Live Driver™ / Fuzzy Logic™3

PREZENTY

dla nowych Prenumeratorów!

ZAMÓW PRENUMERATĘ (na dowolną ilość numerów) I ZGARNIJ ZA DARMO GRĘ!

Z okazji **6 urodzin CD-Action** dla **pierwszych 100 osób**, które wykupią prenumeratę na blankiecie wyciętym z tego numeru (może być na 3 miesiące!) przygotowaliśmy pudełkową wersję **nowej gry komputerowej lub program za darmo**.

Aby otrzymać swój bezpłatny egzemplarz gry, należy przesać do redakcji kopię potwierdzenia wpłaty, z dopiskiem "Gra za darmo".



UWAGA dla nowych prenumeratorów!

Z okazji urodzin **skraccamy też termin oczekiwania** na dostarczenie pierwszego egzemplarza czasopisma. Teraz nie musisz już czekać 3 miesiące. **Można zamówić nową prenumeratę już od numeru majowego!!!** Jeśli termin wpłaty (do 30 marca) zostanie przekroczony, dostarczenie numeru majowego może się opóźnić!

Dostępne numery archiwalne:

09/01

3CD!
pełna wersja: Virtus Fighter (najlepsza w historii gra karate), Chasm: The Blitt (rozrywkowa wersja Quake'a, polskie instrukcje)
ważniejsze demo na CD: Anachronox, The Sting, Bacteria, Speed Thief
recenzje gier: Myst III, Exile, Independence War 2, Operation Flashpoint
inne: beta test Alien Nations 2, Ilfa 2002 w Paryżu

12 zł + koszty wysyłki

10/01

3CD!
pełna gra: Crime Cities, polska gra na 2 CD, polska instrukcja
ważniejsze demo na CD: Red Faction, Project Eden, Alien Nations 2, MechCom-
mander 2, Zax
recenzje gier: Max Payne, Startopia, Anachronox, Conflict Zone
inne: Testy sprzętu, stereofony w grach komputerowych

12 zł + koszty wysyłki

11/01

3CD!
pełna gry: Worms, Gangsters, polskie instrukcje, Icewind Dale: Heart of Winter - polski dodatek
ważniejsze demo na CD: Max Payne, Codename: Outbreak, Aliens vs. Predator 2, Deer Avenger 4
recenzje gier: Red Faction, Etracer, NHL 2002, Arcanum, Alien Nations 2
inne: Relacja z targów EGTS 2001, wszystko o nagrywkach DVD

12 zł + koszty wysyłki

12/01

3CD!
pełna wersja: Jagged Alliance 2, gra po polsku, instrukcja po polsku
ważniejsze demo na CD: Spiderman, Rally Championship Xtreme, Star Wars Galactic Battlegrounds, World War III
recenzje gier: Commandos 2, Colohot, Red Alert 2: Yuri's Revenge, Subcommand, Wiggles
inne: poradnik kompozytora muzyki elektronicznej, pełna wersja programu Jaskola Buzz 1.2

12 zł + koszty wysyłki

13/01

3CD!
pełna wersja: Kingpin, bardzo znana strzelanka FPS, instrukcja po polsku
ważniejsze demo na CD: Empire Earth, NHL 2002, Rally Trophy, Wizardry 2
recenzje gier: Empire Earth, FIFA 2002, Codename: Outbreak, Stronghold
inne: Numer Specjalny, podsumowania roku 2001, sprzęt

12 zł + koszty wysyłki

01/02

3CD!
pełna wersja: eRacer, wyścigi samochodowe w polskiej wersji językowej; Sheep, humorystyczna platformówka po polsku
ważniejsze demo na CD: Aquanox, Deadly Dozen, Mad, Takeda
recenzje gier: Aliens vs. Predator 2, Return to Castle Wolfenstein, Rally Trophy, Civilization 3
inne: akcelerator, webcamy

18,50 zł + koszty wysyłki

02/02

2CD + kalendarz ściany
pełna wersja: Gunlok, nowość na polskim rynku, Wyśmienity RTS, ważne demo na CD: Commandos 4, Soul Reaver 2, Return to Castle Wolfenstein, Serious Sam 2
recenzje gier: Etherlords, Harry Potter, Świne, H 2 Szumowitki, Silent Hunter 2
inne: Gra Is brutal, nowe karty graficzne

18,50 zł + koszty wysyłki

03/02

3 CD
pełna wersja: Deathtrap Dungeon, Mocne kilmaty, świetna muzyka i dużo walki, ważne demo na CD: Medal of Honour, H-2 Stormovik, End of Twilight, Hitchcock: The Final Cut
recenzje gier: Medal of Honour, Gothic, Serious Sam 2, Salt Lake 2002, Aquanox
inne: Twin Turbo 2 Deluxe Force Feedback

18,50 zł + koszty wysyłki

Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu.
- Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów: 12 zł lub 18,50 zł + koszty wysyłki 2,60 zł.

Numery archiwalne: cena za jeden egzemplarz 12 zł lub 18,50 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 15 zł numer z DVD.

Dysponujemy numerami z 2001 roku 8, 10, 11, 12, 13/2001 oraz 1, 2, 3 z roku 2002.

Jak zamawiamy prenumeratę?

Zamieszczony poniżej przekaz wypełniaj drukowanymi literami

- 1) Zdecyduj, ile numerów ma obejmować Twoja prenumerata. Masz do wyboru prenumeratę kwartalną (3 numery) półroczną (6 numerów) lub roczną (12 numerów). Zobacz poniżej, ile zapłacisz za wybraną opcję prenumeraty. Jeśli chcesz zamówić także numery archiwalne, odlicz, ile kosztują, i dodaj do kwoty prenumeraty.
- 2) W lewej części formularza w polu "kwota:" wpisz odpowiednią liczbę. W zeznym polu wpisz, ile numerów

- prenumerujesz - masz do wyboru 3, 6 lub 12 numerów. W odpowiednim miejscu wpisz też numery archiwalne.
- 3) Wpisz wyraźnie swoje imię, nazwisko i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza.
 - 4) Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
 - 5) Nadaj przekaz w placówce banku lub poczty przed terminem podanym na pokwitowaniu.

Uwaga! Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyrażnym wypełnieniem przekazu. Jeżeli chcemy zamówić prenumeratę oraz numery archiwalne, należy zsumować kwotę wpłaty.

** Formuła zgody na przetwarzanie danych osobowych.

Wpłata za prenumeratę lub numery archiwalne jest równoznaczna z wyrażeniem zgody na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 633). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Reklamacje i dedykowane formularze

Wszelkiego rodzaju reklamacje i zgłoszenia należy przesyłać do: Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o., ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław, e-mail: reklamacje@silvershark.com.pl

Biuro Obsługi Klienta jest czynne od poniedziałku do piątku w godzinach od 9.00 do 15.00. Telefony: 3412063, 3413956, 3421841 waw. 101, 102, 118. e-mail: prenumerata@silvershark.com.pl

Zaprenumeruj, czytaj i graj taniej z CD-Action

Wariant pierwszy - na 3 numery

16 zł za jeden egzemplarz
zamiast 18 zł 50 gr
3 numery CDA X 16 zł = 48 zł

Wariant pierwszy - na 6 numerów

15 zł za jeden egzemplarz
zamiast 18 zł 50 gr
6 numerów CDA X 15 zł = 90 zł

Wariant pierwszy - na 12 numerów

13 zł za jeden egzemplarz
zamiast 18 zł 50 gr
12 numerów CDA X 13 zł = 156 zł

UWAGA!
Wpłać do
30
marca!

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy



SILVER SHARK Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

nr rachunku odbiorcy
11401010-00-266187-PLNCUR02-51

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

nr telefonu:

od miesiąca /2002

☐ 3 numery 48,00 zł

☐ 6 numerów 90,00 zł

☐ 12 numerów 156,00 zł

☐ numery archiwalne

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Akceptuję zasady przetwarzania moich danych osobowych**



Podpis

opłata

Polecenie przelewu/wpłaty gotówkowa *



SILVER SHARK Sp. z o.o., ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

c.k. nr oddziału banku 11401010-00-266187-PLNCUR

R 02 - 51 W P PLN kwota

nr rachunku zleciennodawcy (przelew)/kwota słowna (wpłata)

imię i nazwisko

adres

tytułem PRENUMERATA CD NA: ilość numerów

tytułem cd. OD NUMERU:

tytułem cd. ARCHIWALIA CD: numery

opłata

data, pieczęć, podpis(y) zleciennodawcy

odcinek dla banku odbiorcy

Dowód/pokwitowanie dla zleciennodawcy



SILVER SHARK Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

nr rachunku odbiorcy
11401010-00-266187-PLNCUR02-51

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

nr telefonu:

od miesiąca /2002

☐ 3 numery 48,00 zł

☐ 6 numerów 90,00 zł

☐ 12 numerów 156,00 zł

☐ numery archiwalne

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Akceptuję zasady przetwarzania moich danych osobowych**



Podpis

opłata

Polecenie przelewu/wpłaty gotówkowa *



SILVER SHARK Sp. z o.o., ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

c.k. nr oddziału banku 11401010-00-266187-PLNCUR

R 02 - 51 W P PLN kwota

nr rachunku zleciennodawcy (przelew)/kwota słowna (wpłata)

imię i nazwisko

adres

tytułem PRENUMERATA CD NA: ilość numerów

tytułem cd. OD NUMERU:

tytułem cd. ARCHIWALIA CD: numery

opłata

data, pieczęć, podpis(y) zleciennodawcy

odcinek dla banku odbiorcy

LISTY >>czyli>> ACTION REDACTION

LISTY, LISTY, LISTY...

Gud myrning!

Kwiecień... urodziny CDA i do tego prima aprilis... i to się da odczuć w tej edycji AR :).

(Jeśli czytasz CDA po raz pierwszy - to spokojnie, zwykle jest troszkę normalniej niż dziś.)

Myśl miesiąca;

Kto nic nie wie, musi wierzyć we wszystko.

O grach i nie tylko

Tak ostatnio myślałem (eureka, już wiem, skąd ta potworna migrena :)) o rozwoju gier... Swego czasu, a było to dawno, dawno temu, ludzie pasjonowali się takimi gierkami jak Supaplex, Invaders, Prehistoric czy Bomberman. Każdy, kto miał komp, był rozpoznawalny po niewyspaniu widocznym na twarzy tudzież po obcych pojazdach i złośliwych dinozaurach błyskających w oczach. :) Po jakimś czasie gmin się znudził, stanął okoniem i zażądał ulepszeń. No, to było coś w rodzaju Invaders, rozszerzonego o broń i powerupy. (...) Wszystko się rozwinęło. Potem ludziska doszli do wniosku, że w rzeczywistości pistolet czy bomba nieco się różnią od płaskiego, kwadratowego piksela - i ura, chcą lepszej grafiki. Człowiekowi ciągle mało, więc do czego doszło - widać to doskonale, wystarczy spojrzeć na takie tytuły jak Baldurs 2, Max Payne czy Crime Cities. Niedługo w bullet time zobaczymy na pocisku jej numer fabryczny oraz pięknie wygrawerowane: "You fuckin' son of a bitch" :)).

Tak daleko nie doszliśmy, ale już w MoH widać niekiedy różne numery fabryczne na tym samym typie broni, której bohater używa w różnych misjach...

No i dobra, teoretycznie każdy gatunek gier osiągnął szczyt. W FPP-kach nie wystarczą już kursory + Ctrl. O nie, teraz trzeba znać 3 funkcje każdej z 15 gwer, umieć na blachę sterowanie bohaterem, jego samochodem, czołgiem, samolotem i gumową kaczuszką (...). Pamiętacie Serious Sama? Dostał dziewiątkę głównie za PROSTOTĘ. Moim zdaniem, wkrótce ludziom znudzi się kupowanie na 10 Cdkach połączenia strategii z shooterem, akcją, zręcznościówką, grą logiczną i sikanem pod wiatr, do których trzeba znać 500 obłożeń klawiszy i mieć podłączone naraz 3 myszki. Nie wspominając o proku z częstotliwością zegara zapisaną 4 cyframi. Może zanotujemy wówczas "powrót do przeszłości" - Prehistoric 3 w 2D. Invaders v 2.1? No, przegięciem - ale wycofanie się z action - adventure - thinker - pinker shooter : i powrocie do tytułów tak PROSTYCH jak Duke 3D jest przecież możliwe? Czyżby więc jakaś gier miała ewoluować skokowo: góra - dół - góra...? Gdy dana pozycja będzie zbyt dobra, będziemy szukali trochę "gorszej", ale prostszej i dającej nierzaz więcej satysfakcji? Kto wie. Moim zdaniem, Serious Sam zapoczątkował taką sytuację. Nie twierdząc, że za 5 lat będziemy się Jarać Invaders w 5 kolorach i z 3 klawiszami obsługi - nie, chodzi mi o ideę przyświecającą twórcom gier. Nie, że trzeba w jakimś tam konflikcie, opisanym na 10 stronach, dowodząc kimś, czyżbyżyciorys zajmuje dalsze 10 stron i jest niezwykle istotny dla przebiegu rozrywki, zrobić coś tam, w imię tego i tego, potem wykonać dla kogoś jakąś misję, co zaowocuje czymś innym itd. Ludzie tyle marudzili na fabuły "Ocal świat. Kropka", że twórcy, będąc pod presją nienależnej (nie na żarty) : klienteli, zaczynają serwować takie molochy. Tak mi się wydaje, że nie należy przesażać. Ot, taki temat do przemyślenia.

(...) (Podczas czytania artykułu El Generala "Czy jesteśmy terrorystami?") Wiecie co? Dobrze to kołesać ujął. Swego czasu, gdy stół nie stanowił dla mnie przeszkody do ominięcia, Ino do przejścia pod nim (...) - marzyłem o różnych akcjach w rodzaju "samodzielnie zatrzymam armię radziecką". :) Ale - w wyobraźni oczywiście - zawsze trafiałem, w innym razie siedziałbym już za kratkami, na jakiegoś go-

ścia, który - powiedzmy - został postrzelony i bez broni próbował się gdzieś odczołgać. I wtedy zawsze miałem dylemat: no kurczę, przecież go nie kropnę. W takich sytuacjach, gdy wróg okazywał się człowiekiem jak każdy, z reguły odkładałem wymyślaną M60 i szedłem w kimę. :) Po prostu nie mogłem, chociaż w świecie wirtualnym, sprzątnąć gościa. Naprawdę nie wiem, czy jest ktoś (poza garścią psycholów i zbrojenców), kto potrafiłby zabić z zimną krwią, wiedząc, że to błagające, piskzące i słabe stworzonko ma rodzinę, jakieś zwierzątka domowe, iż jest to twór powstały w wyniku wieloletniego oddziaływania niepowtarzalnych czynników na niepowtarzalną jednostkę. Przecież każdego człowieka charakteryzuje miliard niepowtarzalnych myśli, jedynie w swoim rodzaju zachowanie oraz czyny - człowiek to nie tylko to, co jest teraz - to też to, co było wcześniej, jeszcze trzeba pamiętać o jego przeszłości. Każdy człowiek jest niepowtarzalny. Inna sprawa - takich CAŁKOWICIE złych to chyba nie ma. No, po prostu najgorszy skurczensyn, przepraszam za wyrażenie, musi mieć coś/kogoś, kogo kocha albo chociaż lubi? (Najlepszym przykładem jest tu Leon Zawodowiec z roślinką i Matyldą.)

Kobałt

Trzy sugestie

Bardzo lubię wasze czasopismo, jednak mam kilka sugestii:

1. Przydałaby się jakaś lista przebojów, czyli ulubionych gier czytelników.

Kiedyś była, nie cieszyła się specjalnym powodzeniem, więc sobie poszła... ale jest takowa w Action Plus. Może tam się jej bardziej poszczęści.

2. Na zdjęciu w którymś Gamewalkerze, na biurku, zauważyłem ładny stosik płyt do nagrywania. A więc jednak używacie piratów?

A jeśli obok leżałby jeszcze nóż, znaczyłoby to, że oprócz tego mordujemy ludzi? A dla podejrzliwych: na takowych CD otrzymujemy ok. 90% presspacków... jeśli nie wierzycie, zapytajcie dystrybutorów.

3. Na CD moglibyście od czasu do czasu umieścić pełną wersję programu całokompaktowego, np. antywirusowego czy do tworzenia grafiki, muzyki lub translator?

konradek

Realne. I czasem się zdarza...

Pisać - nie pisać?

Piszę do was, bo przeczytałem pewien archiwalny numer "CD-Eksyna" - i co widzę? Piszcie, byśmy (czytelnicy) nie ograniczali się tylko i wyłącznie do czytania CD-E, ale także pisali do was listy. No, jest tylko jeden szczegół. Fajnie jest się pośmiać, gdy robicie sobie "Jaja" z jakiegoś gościa, co do was głupio napisał. Ale co by było, gdybym to JA głupio napisał? Mnie byście wyśmiał! Tak myślałem przed zabraniem się do pisania tego maila. I wahalem się, czy pisać, czy nie. A gdy nikt już nie będzie chciał do was napisać? Z drugiej strony - jeżeli wy wyśmiejecie mnie, to ten, który przeczyta, będzie się śmiał ze mnie tak jak ja z innych. Rozumiecie? Młto jest patrzeć, gdy żartujecie z innych, ale już gorzej jak ze

mnie. :) Typowe zachowanie Polaka. Jest na to lek. Pisać mądre listy. Ale z czego się wtedy śmiać? Che, che. I ludzie tacy jak Pinkystinky (dobrze napisałem?) są do czegoś potrzebni. :) PS Przestańcie się czepląc 13-latków. :)

Kondjukt

A w życiu. 12-latki mogą nas jeszcze nie zrozumieć - gdy się ich zaczniemy czepląc, a 14-latki mogą nam już za to dokończyć. Więc kto zostaje? :)

Spomiedzy drzew - Gumowy Cietrzew

Cześć Gumowy. Mam parę myśli, które zaśmieleją mi głowę i chcę się nimi z tobą podzielić. Po pierwsze: ja jestem Gumowym Cietrzewem i służę jako maskotka 20-letniego debila, który jest fanem CDA od 1,5 roku. (...) Dobra, to może do konkretów, Gumowy. Może namówiłbyś swoich poke-trenerów do czegoś takiego, jak ocenianie gier przez czytelników CDA. Mianowicie na waszych stronach WWW zrobić małe głosowanko (...) - wy wyciągałbyście średnią (...) i umieszczali obok waszej oceny. W ten prosty sposób każdy widziałby, co inni czytelnicy myślą o dany produkcji

Tu pluszowy Garfield Smugglera. Z tego, co wiem, pomysł mu się podoba - lecz jak to on, ma parę "ALE". Np. w jaki sposób zamieścić WASZE oceny przy recenzji gry PRZED TYM, gdy pojawi się ona w CDA? Podpowiedziałem mu, że może wrzucić na stronę WWW tytuły gier, które właśnie są w obróbie redakcyjnej. Ale on się skrzywił i stwierdził, że czasem nie warto się chwalić przed konkurencją, co się dorwało i co będzie w piśmie. Poza tym ci, którzy nie korzystają z Netu., zaraz poczuliby się dyskryminowani, że ktoś wie, co będzie, a oni nie. No i zwykle dostajemy gry przed ich premierą w sklepach, więc wystawiający oceny albo robiliby to na podst. piratów (hm...?), albo po prostu stawiliby na co popadnie (a czasem - dla tzw. jaj - dawaliby 10 jakimś rzeźbom lub 1 grze, której tytuł nie zachwyciłby ich itd.). Smuggler zamruchał jednak, że pomysł mu się podoba i będzie kombinował, co z tym fanem zrobić.

Panie Kurczak, ja chcę wiedzieć, czy i kto sprawdza wasze pismo przed wypuszczeniem go w Polskę.

Autorzy, korekta, naczelni, jeszcze raz naczelni, jeszcze raz korekta itp. A potem, po wydrukowaniu, człowiek bierze CDA, otwiera na losowej stronie i często pierwsze, co widzi - to babol. Jakim cudem się przemknął, tego najstarsze gumowe mątwy nie wiedzą.

Jak myślisz, czy twoi Władcy Piersi(cieni) mogliby dać podkładkę pod mysz (...) z logo pisma zamiast jednego CD?

Władcy rozważają i takowe możliwości, ale w ich mrocznych umysłach rodzą się dużo ciekawsze plany. Jak cię na gumową karmę dla gumowych psów nie przerobią, to może doczekasz... Na razie w tym numerze masz przedsmak przyszłych uczt.

Czy hobblici zwani Smuggler i Jedi biorą część roboty do domu? (...)

Bywa. I nie są to gierki, jakby jakiś ciekawski goblin pytał. Zdarza się im wrócić do chałupki nawet wcześniej, bo już o 18, zjeść obiadokolację i ponownie włączyć komp, by go wyłączyć np. o 1.30 - w końcu trzeba się wypaść przed pracą, na 8.00...

A może któryś z nich w momencie załamania miał ochotę ple...ekhm, rzucić w ...ehhm, nicosć swoją jakże piękną pracę i odejść na wietrzne wakacje? (...)

Mniej więcej raz w ciągu miesiąca. (To jest NAPRAWDĘ stresująca praca!) Ale na szczęście są to krótkie chwile słabości. (Trzymamy parę gustownych kaftaników na takie okazje, elektrowstrząsy robi się za pomocą starej grałki, a jak to nie pomaga, Jedi zaczyna streszczać odcinki "Sailor Moon" albo udawać Pikachu, a ostatnio nosi koszulkę z Chomikiem Alfredem.)

Nowy pomysł. Panie Gumowy, namów współpracowników do zamiany obowiązków z innymi redaktorami (...), np. Qn'ik ze Smugglers, ale tylko w jednym numerze waszego pisma (...) - nowe poglądy, nowe pomysły, ogólnie świeży powiew wiatrów baglennych.

Daniel Krecik

Pomysł sam w sobie niezły. Zobaczymy tylko, jak będzie z realizacją... I nie wiem, czy chce mi się jechać do Kielc, by stamtąd bombardować Qn'ika nieustannymi żądaniem nowych gier i wyższych stawek. I wcale nie mam ochoty, żeby mi potem z Wrocławia odpowiadał, że przejdę mu kaktus wyrośnięcie... :)

Ladies' Corner

Chciałam trochę potrucić na różne tematy. Zaczęłam od tematu recenzji. Niektórzy mają jakieś zastrzeżenia co do ich stylu. Że niby w recenzjach jest to, co nie trzeba - dygresje wszelakie, historyjki, ciekawostki... Taaa, po co to komu? Lepiej czytać nudną recenzję zawierającą suche fakty. :P Oczywiście poważnie mówiąc - recenzje w CDA są bardzo dobre. A to, że można dowiedzieć się z nich czegoś na inny temat - to przecież zaleta. Gdyby w recenzjach wyliczano, ile jest broni/poziomów/potworów - na pewno bym tego nie czytała (chyba że byłabym maniaczką danej gry).

A teraz przejdę do klimaciku AR, bo to kolejna rzecz, która niektórych irytuje. Mnie on jak najbardziej odpowiada. I każda osoba z minimalnym poczuciem humoru powinna być również zadowolona. W innych czasopiśmie omijam dział Listy. W większości są tam sztywniackie i nudne odpowiedzi i można zasnąć nad ich lekturą. A AR to komedia w dobrym wydaniu. :) Tylko nie każdemu się podoba. Myślałam, że ludzie w moim wieku (młodzi i piękni!) mają większe poczucie humoru. Ale się zawiodłam. A skoro jesteśmy przy AR, chciałam się czegoś dowiedzieć. Dlaczego wciąż podpisujecie się Smugler i Jedi, skoro Jedi już nie odpisuje na listy?

Bo Jedi się zawsze DOPISUJE i ciągle jest tu obecny, choćby duchem (gdy ciałem nie może). Dlaczego więc mam pisać jego udział? Nawet Amerykanie śpiewają przecież o niejakim Johnie Brownie "jego duch żyje wśród nas. Gloomy, gloomy, alleluuuja".

Zresztą od zawsze to Smugler był odpowiedzialny za chamszą szerszą się w AR. :) Jedi zwykł się gdzieś niedługo dopisywać, aczkolwiek nie na temat - bo treść owych dopisków stanowiły głównie konwersacje z Barnabą. :) Uogólniam oczywiście, ale w gruncie rzeczy tak było. O Jedim mówiono "Ten Wariat", a o Smuglerze "Ten Wredny". Osobiście uważam, że obaj jesteście waleńcy (pozytywnie rzecz jasna :)).

Dzięki. Ale zdecydowanie wolę "ten wredny" : >. (Jedi) > Dziękuję za poproszę jeszcze "ten seksowny przystojniak", dziękuję, dziękuję. :)

Chciałam jeszcze napisać o listach od dziewczyn. Zauważyłam, że dziewczyny upodobały sobie temat "Piec żeńska i kompy". Prawie każda próbuje pokazać, że zna się na komputerach, że jest guru i hakerką. :) A przy tym oczywiście jest zgrabna, piękna, że wspinała się w górach. Dziewczątka myślą, że są jedyne w swoim rodzaju, popisują się itd., a to mi zakrawa na lamerstwo. Oczywiście znów uogólniam, ale to służy podkreśleniu komizmu sytuacji. :)

Teraz będę kontynuowała przynudzanie na inny temat, a mianowicie piractwo. (...) Smuglerku: masz rację, powtarzając tysiące razy, że piractwo trzeba tępić. Wiadomo, że mało kto nawróci się nagle po przeczytaniu twoich słów, ale to i tak lepiej, niż gdybyś olał ten temat (albo stwierdził "Róbcie, co chcecie"). Wtedy kupa nastolatków pomyślałaby "Smugler nie ma nic przeciwko, to ja też". (...)

Agusia z ojczyzny CDA [czytaj: Wrocław :])

No właśnie... (Jedi) -> Eee tam, to nieprawda, że Smugler nie piraci - codziennie jeździ tramwajami i kopiuje daty na biletach!

Moje kontakty z komputerem ograniczają się do niezbędnego minimum. Owszem, umiem to wszystko i zagrać (...) na tym - tylko, żeby nie było za

dużo klawiszy do obsługi, bo mnie zaraz głowa boli... I to mi w zupełności wystarczało. Ale postanowiłam przekonać się, co to takiego ten Internet. Przeprowadziłam wnikliwie rozpoznawanie, zamierzając młodszego brata całą serią dumnych pytań (...) i pełna nadziei, obaw oraz determinacji ruszyłam na podbój Sieci. Oczywiście nie sama - bo z bratem. On był zalany i wciąż powtarzał, że jakby co, to się do mnie za cholera nie przyszy. Nie zdążyliśmy jeszcze wejść do kafejki, gdy z budynku wyszło kudłate coś - nazwijmy to: chłopak. Na mój widok ni to prychnął, ni to kichnął - od razu WIEDZIAŁAM, że to na pewno pod moim adresem. Jeszcze ten noszek zadarty z wyższością... No, może miał katar? (...) W środku było niemal pusto, nie licząc dwóch młodzieńców (...) i trzech ślegających mi pasa siusmajtków, podniecających się czatem z jakąś dziewczyną. Ocenivszy sytuację, napuszyłam się jak paw. (...) Spodobało mi się. Za jakiś czas poszłam tam znowu - sama. Kiedy weszłam do środka (...), pobladłam straszliwie, dostałam drgawek, pot wystąpił mi obficie w okolicy pleców (i tam, gdzie jeszcze przejawiała się u dziewczynki) i z pewnością - na co dowodów jednak nie mam - stanęło mi serce. Jezu! Ile wiały! (...) Uspokoilo mnie wreszcie kilka sługuszków wdechów, co stojący z boku obserwator mógłby wziąć za podejrzaną sapanie. Pomogło. Odpaliłam komp (a co - zna się terminologię!). (...) Internauci - strzeżcie się! (...)

...Postawiłam ostatni trzykropek (...) i pognałam z tym tekstem do redakcji gazety, działającej w moim mieście. Naczelnemu spodobał się (...), ale coś tam kręcił (...) - ja walczyłam jak lwica i dopiełam swego. Dostałam 20 zł (słownie: dwie dychy!). I mam na CDA. PS Stała współpracą z gazetą zapewniona.

Justyna "Dżastin" Bartkiewicz

Oczywiście zamieściłem tu tylko nieduży fragment wspomnianego tekstu - i to nie tylko dlatego, że i mnie się spodobał. Tak sobie właśnie pomyślałem, że wielu(e) z was mogłoby robić to samo - nawiązać kontakt z regionalnymi gazetami. I może się okazać, że przypadkiem odnajdziecie swoją życiową pasję - dziennikarstwo? Popróbowacie: nic nie możecie stracić (prócz pewnej ilości czasu i ew. złudzeń), a wiele zyskać. W tym także kasę. :)

Jestem studentką II roku studiów ekonomicznych. Dawniej komputer był dla mnie ukochaną zabawką, ale mniej więcej od dwóch lat zaczął być tylko maszyną do pisania z dodatkowymi opcjami. Sugeruję Counterowi, żeby sprawdził, jak to jest przepisywać notatki z wykładów przez 12 godzin non stop. Ciekawe, co po użeraniu się z programami graficznymi (wykresy na ekonomię, niech je jasny szlag trafi), też dozna niebiańskiej ulgi, włączając komputer?

Daria

Ja tak odnośnie słynnego listu "Britney. Raju, ale się uśmiałam, czytając te inteligentne wypowiedzi. :) (...) Pisałaś, że nie lubisz listów dziewczyn, które się przechwalały wiedzą o kompach. (...) Teraz nastał taki czas, że KAŻDY powinien się znać na PC, nawet takie lale jak ty. Hm... mówisz, że nie dorównujemy naszą wiedzą chłopcom? Ty im dorównujesz (oczywiście nie wszystkim) - ale głupota. Nyol! Lajf is brutal, ale ktoś musiał powiedzieć tę okrutną prawdę.

Kagome z chatu Kawaii

A gdzie dziewczęca solidarność, a? :) (Jedi) -> Di Gi Charat, ne??? :)

Panopticum - kącik listów dziwnych

No nie, mam już tego dość. Mam nagrywkę i co się z tym wiąże - przegrywam co lepszą grę, która mi wpadnie w ręce. Wiem, że jest to nielegalne (tzn. piraty), ale co mnie to obchodzi, na oryginały mnie nie stać.

N.S.D.O.P. (Nader Standardowa Dyżurna Odzywka P'rata) nr 1. Masz w rewanżu: N.S.D.O.S. - stać cię na sprzęt za parę tysięcy, w tym na nagrywkę za minimum kilkadziesiąt zł - ale na gierki po 50-100 zł już nie. Jasne. Podaj swój adres, poślemy ci kilkadziesiąt zł. wzruszyła nas twa skrajna bieda.

Troszkę odeszliśmy od tematu, a więc mam nagry-

warkę, mówię wam, mam tyle gier, że wam się to w głowie nie mieści...

Tylko - po co? Żeby mieć? Żeby patrzeć na stosy kompaktów wielkości 1 m każdy? Żeby pograć 2-3 h w każdą - i więcej do niej nie wrócić, bo przecież trzeba przejrzeć nowe (na ich uczucie przejście czasu nie starczy - a już się kopiują kolejnie). Nie zazdrościmy. Współczujemy. Jesteś jak facet, który codziennie chodzi do agencji towarzyskiej i wydaje mu się, że wie, na czym polega Miłość.

...I wszystkie chodzą jak złota (mój sprzęt to Celetron 566, 64 MB RAM, Riva TNT2 32 MB), tylko wasze zas*** gry nie działają, jak trzeba; i nie wmałwiajcie mi, że to tylko u mnie na słabym sprzęcie. W ogóle nie chodzi tylko o gry, ale o całe pismo - mianowicie o to, że tam g*** jest (...). Wasze gry były tak daremne, że nawet mi się nie chciało ich instalować, a teksty w piśmie były tak tępe, że teraz rozumiem, dlaczego wy jesteście tak głupi.

Yea! Jesteśmy AŻ TAK głupi, że kompletnie nie pojęliśmy, czemu nasze gry są "daremne". Za to jesteście makrobiotyczny albo może nawet immanentnie korpuskularny :) (Też nie wiemy, co to znaczy - ale jak mądrze brzmi.)

Jejku, jaki ja byłem ślepy, żeby tyle kasy wyrzucić w błoto, ale koniec z tym, teraz pożalujcie. Kiedyś po maturze chciałem iść na studia i uczyć się informatyki, lecz by was dobić pójść na prawo i gdy tylko podrosną wytoczę wam taki proces, że nie dostaniecie roboty w całym wszechświecie, nie mówiąc już o karze pieniężnej - żeby się wypłacić, będziecie się musieli siedem razy urodzić.

Stary, na podstawie tego listu nie widzę dużych szans, żebyś W OGÓLE zdał maturę (albo i do liceum chociaż) węc śpi spokojnie. Za dużo się naogłodałeś amerykańskich filmów o prawnikach. Prywatnie radzę ci raczej iść nie na prawo, a na lewo. I ciekawe, o co nas oskarżysz? O lamerstwo? Czy może o kielbise we łbie? Ale uważaj, bo jak to będzie karalne, to sam z długów i więzienia do końca świata nie wyjdziesz. :)

To już koniec zapowiedzi śmierci waszego pisma i mówię wam: "wzięcie sobie te słowa do serca". To nie jest jakiś tam tępy list od tępego bachora, ale na poważnie i pokażcie je wszystkim, nawet szefom, bo w przyszłości będziecie przeklinać moje imię.

Blastboy

Na razie zarykujemy się ze śmiechu - ale próbuj dalej. :) Zgodnie z życzeniem tekst pokazujemy WSZYSTKIM czytelnikom CDA. A twoje nazwisko może i będziemy przeklinać (skoro chcesz? Myślisz zgodliwie chopoki) - o ile odważysz się je kiedyś podać... mecenasie. :)

(Advocatus CD-Actionus) Ponieważ czytelnik zapowiada, że zostanie prawnikiem, pozwól sobie zanalizować jego list porozmawiając z prawnikiem. 1) Ad. jego informacji na temat wykonywania pirackich kopii oprogramowania. Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Art. 117 ust. 1. "Kto bez uprawnienia albo wbrew, jego warunkom w celu rozpowszechnienia utwra lub zwielokrotnia cudzy utwór w wersji oryginalnej lub w postaci opracowania (...) podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do 2 lat". 2) Ad. jego chwalenia się, że nie go nie obchodzi, iż to, co robi, jest nielegalne. Kodeks Karny Artykuł 255 § 3. "Kto publicznie pochwała popełnianie przestępstwa, podlega grzywnie do 180 stawek dziennych, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do roku". 3) Ad. jego informacji o przechowywaniu dużej ilości nielegalnego oprogramowania. Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Artykuł 118 ust. 1. "Kto w celu osiągnięcia korzyści majątkowej przedmiot będący nośnikiem utworu (...) rozpowszechnione lub zwielokrotnione bez uprawnienia albo wbrew jego warunkom nabywa lub pomaga w jego zbyciu albo przedmiot ten przyjmuje lub pomaga w jego ukryciu, podlega karze pozbawienia wolności od 3 miesięcy do lat 5". 4) Ad. jego pomówień. Kodeks Karny Art. 212 § 1. "Kto pomawia inną osobę, grupę osób (...) o takie postępowanie lub właściwości, które mogą poniżyć ją w opinii publicznej lub narazić na utratę zaufania potrzebnego dla danego stanowiska, zawodu lub rodzaju działalności, podlega grzywnie, karze ograniczenia albo pozbawienia wolności do roku". Art. 178 § 2. "Kto podnosi lub rozgłasza nieprawdziwy zarzut o postępowanie lub właściwościach innej osoby, grupy osób lub instytucji w celu poniżenia ich w opinii publicznej lub narażenia na utratę zaufania potrzebnego dla danego stanowiska, zawodu lub rodzaju działalności, podlega karze pozbawienia wolności do lat 3". 5) Ad. jego groźb. Kodeks Karny Art. 191 § 1. "Kto stosuje przemoc wobec osoby lub groźbę bezprawną w celu zniesienia innej osoby do określonego działania, za niechcianą lub znoszenia, podlega karze pozbawienia wolności do lat 3". Artykuł 190 § 1. "Kto grozi innej osobie popełnieniem przestępstwa na jej szkodę lub szkodę osoby najbliższej, jeżeli groźba wzbudzi

Niech no weźmę wspomnianą lupę - może dostrzegę jakieś przykłady jako dowód... Hm, zaraz - może trzeba wziąć mikroskop? Ha - wiem, po prostu ponownie mamy ci wierzyć na słowo. OK. :)

11. Wyrażna komercjalizacja pisma.

Teraz to już się palę ze wstydu. Naturalnie waćpan jest ponad to, by poczytać dyskusję, jaka rozpętała się na temat "komercjalizacji" (CDA i nie tylko) tak w Action Magu, jak i na łamach AR (np. 1/02). Toż po co czytać to, co mówią inni - skoro i tak ważne jest TYLKO to, co się samemu mówi. I czego naturalnie udowodniać nie musisz, bo to sama prawda objawiona...

Na koniec muszę powiedzieć, że wasza gazeta jest tylko dodatkiem do 3 płyt CD. PS Zmieńcie hasło reklamowe na "CD-Action, 3 płyty CD z dołączonym pismem o grach komputerowych".

The Red

Nooo... [(c) zapowiedź FIFA 2002] już ci lepiej, prawda? Pokazałeś, że jesteś wielki, kompetentny, wiesz lepiej itd. Ciąłeś nas ostrym mieczem błyskotliwego umysłu niczym wiedzmin mantikorę... Dowartościowany? No nie OK, wpuść następnego sfrustrowanego, nawet nie wiesz, jaka jest kolejka. A że dla nas liczy się tylko kasa, to rozumiesz - tempo, tempo, tempooo! (Pojemnik na wylanie resztek żółci i chusteczki higieniczne do otarcia brody ze śliny są koło kosza na śmieci.) Nie twierdzę, że nie masz wcale racji - ale przecież obaj wiemy, że tak naprawdę chodziło ci nie o krytykę, a możliwość wyżyć się. I nie martw się, co byś zrobił na naszym miejscu - to ci na pewno nie grozi. Słogan, i owszem, zmienimy - na "CD-Action - tu wyleczysz swoje kompleksy". PS Nam wystarczy powtórzyć coś raz, byśmy pojęli aluzję, szczególnie zaś aż tak subtelną. Nam wystarczy powtórzyć coś raz, byśmy pojęli aluzję. Nam wystarczy powtórzyć... Nam wystarczy... Nam... Pojął już - czy mam dalej powtarzać?

Ludziska Pomocna Dłoń

Kiedys, gdy grałem na kampie, połowa ekranu stała się czarna, a przez środek przebiegała biała krecha. Rozczepiłem cały komp i próbowałem przeinstalować Windows, ale nie mogłem tego zrobić, bo prawie nic nie widziałem. Codziennie włączałem komp z nadzieją, że zdarzy się cud. I pewnego dnia monitor się odblokował (...) - po 10 minutach znowu połowę ekranu zasłoniła ciemność. Od razu napisałem ten list. Dla pewności: monitor mam 2,5 roku. Proszę, pomóżcie mi, bo nie wiem, co robić.

Janosik

Wdzię kierpce, że ciupagę i komp i idź do serwisu (heeej! z przytupem, Janicku), gdzie FACHOWIEC sprawdzi nie tylko monitor, ale np. kartę graficzną, bo i ona mogła waćnąć. Ludzie, oczekiwanie na cud bezpośredni ("może samo się naprawi?") albo pośredni ("Smuggler powie zaklęcie i będzie uzdrowiona maszyna moja!") - to jak czekanie na Godota albo premierę Duke Nukem Forever. Raczej nic z tego nie będzie. W takich wypadkach nie piszcie listów do AR - bo co możemy poradzić? Gdy komp nawali albo nawala - jedynym właściwym adresem jest najbliższy serwis. PS Chorych też nie uzdrawiamy. Oścypków nie scupujemy. :) I nie wiemy, gdzie jest Maryna(ta).

(...) Mam problem z ekranem. Piszczący co parę minut, ale za chwilę przestaje. Mój telefon. (...)

P.P.

Może ekran jest głodny? Ja tam bym położył na obudowie monitora trochę whiskasa... Albo czuje się samotny? Albo może ci komórka za monitor wpadła? ...Zanim zaczniecie pisać, że znowu wysyłałem kogoś, kto pisze do nas, mając Bardzo Poważny Problem i Oczekując Pomocy, przypominam o: a) istnieniu FAQ-u (tam piszę, do kogo w redakcji zwracać się z problemami sprzętowymi) oraz b) takim formułowaniu pytań, by MOŻNA było odpowiedzieć nie sensownie. Choć dajcie nam też szansę :) Bo obecnie możemy się tylko trochę ponabijać...

Ludzie i ludziska

Ostatnio bawiąc się w Internecie, wkładłem się komuś do skrzynki i zmieniłem hasło - ale potem wszystko poprawiłem. Czy można powiedzieć o mnie, że jestem hakerem?

Nie. Mogę za to powiedzieć, że jesteś patafianem - ale rokującym nadzieję na to, że będzie z ciebie człowiek. Pomyśl tyl-

ko, jak TY byś się poczuł, gdyby ktoś grzebał w twoich prywatnych rzeczach, czytał twoje osobiste listy czy pamiętniki. Miłe to nie jest, prawda? Więc "nie czyn drugiemu...". Skoro już czujesz się hakerem, włam się na jakiś obstawiony firewallami i tym podobnymi "zasiekami" serwer pod Unixem - sam wtedy zobaczysz, ile naprawdę umiesz i czy potrafisz tak zatrzeć ślady, by cię na tym/po tym nie nakryli smutni panowie w czerni. :)

Dlaczego nie robicie konkursów dla całej rzeszy ludzi. (...) Ostatnio zauważyłem, że tylko dla prenumeratorów. I wystawcie na nagrody jakiś dobry sprzęt: przegrywarki, skanery itd.

Maniak 2

Od tego hakowania masz problemy ze ślepkami czy jak? Nie twierdzę, że konkursów dla czytelników jest mnóstwo - ale są na tyle często, że nawet mając -10 dioptrii na każdym oku, powinien je czasem zauważyć. I nie są to trudne konkursy. A co do nagród - zostań pomocnikiem św. Mikołaja i namów go, by nas sponsorował. Albo "zhaku" jakąś hurtownię sprzętu i każ sobie przysłać, co chcesz. Paniatno, gapiadnie hakier? Szamaj mi się trzy ulice w lewo i pod górke...

Pewnego razu wybrałem się do kolegi, by pograć w AvP. Graliśmy i graliśmy - i nie przestawaliśmy. Zabijaliśmy Alienów bez litości. (...) Gdy skończyliśmy, poszedłem do domu. Tam się zamysliłem: SKĄD, DO K* NĘDZY, W GRAM WZIĘŁ SIĘ PRZEMOC. (...)**

Gavel

K...(*)! No nie wiem! :)

(*) - K... = Kurczę Gumowe - a coście myśleli, co?!

Tym razem opowiem wam o moim Pe(co)(ch)ciecie. Stoł on sobie na biurku obok Dukarki, między dwoma Włosnikami. Przed Mon(iki)torem siedzi Klawatura. Na biurku mam jeszcze Mi(erni)kofon. Pod biurkiem trzymam jeszcze Stację Disco, a w niej CD-RUM, który się obkręca cztery razy (to jego przedkość). Niestety nie wiem, czym karmi się Miska. (...) Mój Proces(or) trwa już 3 lata (...) - jest on firmy Inter Pięta (nazwa chyba francuska, więc tak ją czytamy). Mam też P(f)ytę G(f)ówną, ale nie znalazłem na niej żadnych gier. Raz wzięłem swoją kartę muzyczną, ale nie chcieli mnie przyjąć do zespołu Backup Boys. Zresztą podobnie było z kartą graficzną. To nie to co karta (Land) Rowerowa. W moim Twardym Dysku zmieściło się 5 gier, ale zaraz się wirusem i teraz denerwuje mnie przez zaniki Pamięci. Mam też fajną podstawkę na sok, która wysuwa się, gdy ją nacisnę. Rodzice kupili mi Na(d)gryzarkę płyt CD, ale nie korzystam z niej, bo mi robi dziury w czystych płytach. W moim systemie jest jakiś wirus o nazwie Hard Drive - dlatego, gdy gram w samochodówki, nigdy nie mogę dojechać jako pierwszy. Ostatnio zmieniłem Tapetę w Komputerze, teraz Ekran ocieka klejem i nic nie widzę. Często bywałem też w Internecie pod ksywką "The Bill". (...) Nie boję się, gdy wyleję napój na komputer, bo w Internecie są kanały i ciecz nimi spływa. Problem stanowi za to Kosz, bo gdy wrzucam paperek pod kłapę D(r)ukarki - to go tam nie przesyła! Obecnie gram w gry, takie jak Tm Rider, Missing in CD-Action, Cake III: Arena, Flesh Fast, Need for Spit, The Stink!, Star Utopia, Max Paint, Shotgun: Total Wars, Balgurs Date, Dłia Blo(oda), Half-Wife, Steal Soldiers, House of Dad 2, Tropi - co?, Aliens vs. Prokurator. (...) Uzdrowiam całą Redakcję i ludzi z uszczerbkiem zdrowotnym po przeczytaniu tego listu.

Pedigri Kahn (z planety Rabka)

Hehehe :). Dobrze. Nie wiem, jak czytelnicy przy lekturze - ja się szczerze zarykiwałem podczas przepisywania go do AR. Kongratulejszn!

1. Kiedyś bardzo mi się podobala wasza gazeta.
2. Teraz też mi się bardzo podoba.

Nie-jesteśmy-gazetą... grrrr... Zapamiętajcie to: CDA to PISMO albo czasopismo, albo miesięcznik, ew. magazyn. Ale nie GAZETA. To tak, jakby samochód nazwać jednoślądem albo skutermem.

3. Wasze pismo fajnie pachnie.

Marian ze Złocieńca

Przed czytaniem w toalecie czy po? :)

A propos nauczycieli "Informatyków". (...) Ponieważ zasmakowałem w robieniu stronek (a to dzięki Co-uekowi i Metzgerowi), po lekcji poszedłem do nauczyciela przekonać ją, by mnie "zwerbowała". Oto, jak wyglądała rozmowa:

- Psze Pani, słyszałem, że będzie robiona strona naszej szkoły... Czy można się w tym celu zgłaszać i do kogo?
- A w czym ty robisz?
- W "Pajączku 2000 Pro"...
- A, to nie... My robimy w kodzie HTML.

Lucky Loli

Przyłączam się do listu pewnego kolesia, który twierdził, że wasz "sprzęt" jest do kitu. Również go nie czytam, bo jest strasznie nudny. Po co jakies tabele z nic niemówiącymi wynikami testów?

Od następnego numeru zamiast nudnych tabel będziemy tam przyklejać lizaki albo zdjęcia pań ubranych głównie we własną skórę. Pasuje? Pamiętaj tylko, że farba drukarska ciężko schodzi z języka i spoconych palców. Ew. damy kasety magnetofonowe z nagraniem wypowiedzi - żebyś nie mówił, że one ci nic nie mówią. :)

(...) Ale ogólnie podobają mi się recenzje i gra na CD-ku. "Apropos" nie działa u mnie najlepiej. Często zawieszają się w różny sposób i z różnych przyczyn. Poradźcie!

Jerzyk

Tak, z tą grą o nazwie "Apropos" (rewelacyjna symulacja czekania na tramwaj w konwencji turowej strategii: gatunek: PKP & RTG klatki piersiowej) stale są problemy. Ale to dlatego, że wymaga ona wysmarowania procesora śmietaną (18%) przed uruchomieniem. Było o tym w instrukcji... no, ja wiem, że ta instrukcja była tylko po koreańsku oraz alfabetem Braille'a - po retoromańsku. Ale to drobiazg. Taki fachman jak ty na pewno sobie poradzi. A jak nie - jest na to skuteczna rada: weź 5 kg młotek i parę razy walnij mocno w sam środek komputera, gdzieś w okolicach karty graficznej. Gwarantuję, że od tego momentu nigdy już nie będziesz miał problemu z wieszającą się grą "Apropos" - ani żadną inną... A tak serio, ręce troszkę opadają po takim liście.

Postanowiłem napisać, co sądzę o CD-Action. Sądzę, że przyda wam się to. Przede wszystkim będzie lepiej, by to, co sądzę jakoś uporządkować. Gwoli jasności i przejrzystości będzie w punktach.

1. Nie sądzę, bym sądził, bo sądzi się, żeby nie sądzić, aby nie być sądzonym (tak sądzę).
2. A jeśli sądzę (choć nie sądzę), to sądzę, że o moim sądzieniu przesądza ja (a przynajmniej tak sądzę).
3. Nie sądzę, aby to, co sądzę, było sądzone zupełnie serio (sądzę, że to, co sądzę dziś, jeszcze nie przesądza o tym, co bym sądził jutro, bo sądzę, że sądziłbym zupełnie inaczej - nie sądzić?).
4. A poza tymi osądami, sądzę, że zawsze, jak sądzę, ja sądzę pierwszy i nie sądzę, że to, iż ja znów sądzę, jest - sądząc logicznie - w porządku - osądzić pierwszy (co o tym sądzić?).
5. Nie sądzę, że posądzacie mnie o to, że się wymi-guję (choć nie sądzę, że sądzę poprawnie). Sądzicie, jak sądzicie - ja tam sądzę, że nie sądzę, żeby sądzenie było moją mocną stroną (osądzicie zresztą sami).
6. A tak w ogóle to sądzę, że wstrzymam się z sądzaniem, bym nie osądzono o przesądzone osądzanie (surowo się osądzam, nie sądzicie?).

To chyba przesądza sprawę - nie sądzę, żebyście sądzili, że ja sądzę, że nie sądzicie, że wyczerpałem temat (tak przynajmniej sądzę. :))) A teraz poważnie (heh, jak chce, to mogę). :)

Digitus Infamis Asinus Asinorum

Nie sądzę. Dlatego resztę wyciąłem, bo posądziłem cię, że wodę lejesz. :)

Czytelników (p)osądzali

Smuggler & Mr Jedi,
pod każdym względem skromni i doskonali :)
[i gościnnie Advocatus CD-Actionus]

TIPSY

Battle Realms



Jak zburzyć budynek wroga?

1. Wybierz budynek.
2. Naciśnij jednocześnie **CTRL + D**.
3. Napawaj się widokiem. :)

Capitalism II

Aby włączyć tryb cheatów, wpisz: **[SHIFT] + 6789**, a następnie kliknij **OK** w okienku zapytaniem o aktywację cheatów. Teraz wciśnij **[ALT] + [C]**, a dostaniesz 10 000 000 \$.

Civilization 3

- Jak mieć 100 000 zł na starcie i nie tylko to?
Wpisz się (imię gracza) jako **Leemur**.
- Odkrywanie mapy
Zgraj stan gry, jako nazwę podaj: **multi**. Potem wczytaj grę.

Europa Universalis II (PC)

Aby wprowadzić cheat, naciśnij **F12**, by otworzyć okienko do ich wpisywania - wprowadź kod, naciśnij **Enter**, a następnie **[Ctrl] + [F12]** - zamkniesz okienko. A oto dostępne kody:

- dagama** - 6 kupców
- pocahontas** - 6 kolonistów
- vatican** - 6 dyplomatów
- loyola** - 6 misjonarzy
- montezuma** - +50 000 dukatów
- swift** - główna prowincja dostaje 10 000 nowych mieszkańców
- oranje** - ustawia Stabilité na +3
- russianhordes** - usuwa limity dotyczące siły roboczej
- difrules** - nigdy nie przegrasz bitwy
- columbus** - odkrywa całą mapę. Uwaga! Tego cheata nie można wyłączyć, więc jakby co, musisz najpierw zapisać grę, oglądać do woli, a następnie ją wczytać.
- pappenheim** - włącza/wyłącza Fog of War
- richelieu** - pozwala dowodzić wszystkimi oddziałami wojskowymi (wyłącza się po ponownym wpisaniu tego kodu)
- wallenstein** - pozwala oglądać status wszystkich prowincji (wyłącza się po ponownym wpisaniu tego kodu)
- robespierre** - pozwala dowolnie zmieniać politykę wewnętrzną
- ney** - nie zatrzymuje gry przy nowych wiadomościach

gustavus - dodaje 100 dukatów do funduszu lądowego (land tech)
drake - dodaje 100 dukatów do funduszu morskiego (naval)
cromwell - dodaje 100 dukatów do funduszu infra
polo - dodaje 100 dukatów do funduszu handlowego (trade tech)
cortez - eliminuje wszystkich rdzennych mieszkańców
alba - włącza/wyłącza rewolty
tilly - komputer nie wypowie wojny (wyłącza się po ponownym wpisaniu tego kodu)
tordesillas - włącza/wyłącza efekty Treaty of Tordesillas (Hiszpania i Portugalia mogą atakować wszystkich spoza Europy)
luther - włącza/wyłącza efekty reformacji (można zmienić wiarę na protestancką)
calvin - włącza/wyłącza efekt Johna Calvina (można zmienić wiarę na kalwinizm)
trent - włącza/wyłącza efekty Council of Trent (anuluje efekty Johan Calvina i Treaty of Tordesillas)

Uwaga! Niektóre efekty zadziałają tylko po jakimś roku. Poza tym część efektów przeznaczona jest tylko dla niektórych narodów i włączenie ich, gdy gramy kimś innym, może zawiesić grę.

Hell Heroes

W czasie gry naciśnij **[~]**, wpisz kod, i **Enter**.

GiveMeAll - wszystkie możliwe cheaty naraz!
GiveMeFuel - paliwo na maks
MoreLives - życia na maks
HealthMe - energia na maks
GiveMeInvulnerable - 30-sekundowa nietykalność
GiveMeInvisibility - 30-sekundowa niewidzialność
GiveMeAllAmmo - wszelka możliwa broń!

Mall Tycoon

Na głównym ekranie gry naciśnij **CTRL** i wpisz:

hditech - kończysz właśnie prowadzony projekt
hdllore - wszystkie odkrycia
hdizooma - nieskończony zoom
hdidizy - po wpisaniu cheatu, trzymając wciśnięty **Alt**, naciskaj klawisze kursora (góra/dół) by dowolnie manipulować kamerą
hdiart - animacje
hdirate - + 100 w mall ranking
hdicash - +100 000 \$
hdimax - ???

Master Rallye

W **Options=>Game Options** wpisz się (jako nazwisko gracza)

MEGOTPELKA - dostęp do wszystkiego
MRWHIPPIER - dostęp do Invitation
MONKEYMRMAGIC - dostęp do Master Rallye
OPENROYSLOT - dostęp do wszelkich wozów
NINETYFOUR - dostęp do wszelkich klas wozów
SWEDGERAMA - dostęp do Challenge

Max Payne

• Nieskończony bullet time

Przypisz **'shootdodge'** do klawisza **[1]** na klawiaturze numerycznej. Teraz możesz mieć bullet time'u, ile tylko zechcesz i jak długo zechcesz. Naciśnięcie **[7]** na tej klawiaturze numerycznej - przywraca normalne tempo gry.

• Max czy nie Max

W czasie gry naciśnij **[9]** i **[3]** na klawiaturze numerycznej, by widzieć nowe wcielenia Maxa, ale uważaj - niektóre z nich nie mają możliwości obsługi niektórych broni.

• Skok o level

Naciśnij **[0]** na klawiaturze numerycznej.

Secret Service: In Harms Way

Podczas gry ancyśnij **[~]** na konsoli i wpisz:

aigodmode 1 - god mode
aiprotectprotectee 1 - inne god mode (dla podopiecznych?)

Sid Meier's Sim Golf

• Chcesz mieć więcej kasy? Jednocześnie naciśnij **[Shift] + [=]** - dostaniesz 10 000 \$

• Małe urozmaicenie? Naciśnij jednocześnie **[CTRL] + [S]**, a następnie po puszczeniu klawiszy wpisz **BOMBSHEEP**. Efekt murowany!

Shadow Force: Razor Unit

Naciśnij tyldę **[~]** i wpisz kod, dopisując po nim **1**, by zaktywizować, i **0**, by wyłączyć. Np. god 1.

aiGodMode - god mode... dla wrogów



aiProtectProtectee - god mode (jakieś inne)
god - god mode
aiDisableEars - wrogowie cię nie słyszą
aiDisableEyes - niewidzialność
noclip - przenikanie przez ściany

Star Wars: Starfighter

W czasie gry idź do **option menu** i wpisz kody:

overseer - dostęp do wszystkiego
bluensf - dostęp do dodatkowych pojazdów
jarjar - jarjar mode
minime - god mode
director - tryb reżysera?
nohud - odblokowane bonuski

Tipsy o nieznanym działaniu: ltdjgd; james; heroes; planets; ships; woz; lateam; slteam; simon; credits

Stronghold (PC)



• **Powstrzymanie ataków niedźwiedzi**
 Kiedy widzisz nadchodzącego niedźwiedzia lub słyszysz, jak atakuje, wybuduj wokół niego drewnianą palisadę, a zdechnie z głodu. Możesz także wysłać przeciw niemu łuczników, co jest szybszym sposobem pozbycia się misliów i zwiększenia swej popularności.

• **Szybkie pozbycie się wrogów**
 Najprościej ponownie użyć łuczników: rozstawiamy ich jak najwięcej na murze skierowanym w kierunku nadchodzących oddziałów wroga. Nawet mała ich liczba poradzi sobie ze znacznie liczniejszymi siłami napastników.

ZAGRAJ TY W BAAARDZO FAJNE GRY!

**FAJNA
SERIA**
tylko **19.90**



GRY

Allen vs. Predator 2... 96,-	Empire Earth PL... 126,-	Jagged Alliance 2 PL... 25,-	+ koszulka gratis PL... 76,-	Robbo 2001 PL... 49,-	Taxi Driver PL... 29.9
Atlantis 3 PL... 76,-	Emberlands PL... 96,-	Knight & Merchants PL... 49,-	Operation Flashpoint PL... 96,-	Rune Złota Edycja... 99,-	Tipsmaniak 3... 25,-
Baldurs Gate Saga PL... 156,-	Fallout Tactics GCD PL... 19.9	Knight & Merchants 2... 49,-	Pika nazwa... 25,-	Rzeźnia czyli krwawe gierki... 25,-	Tony Hawk's Pro Skater 3... najtańszy!!!
Baldurs Gate Srebrna Edycja 5 GCD PL 68,-	Głupki z Kosmosu 4CD PL... 96,-	Kolekcja gier strategicznych... 25,-	Pizza Syndicate PL... 19.9	Salt Lake 2002... 126,-	Toncar PL... 19.9
Black & White dodatek PL... 79,-	Głupki z Kosmosu 4CD PL... 29.90	Kolekcja gier strategicznych... 25,-	Polska Gola + Joypad... 78,-	Settlers 500 lub DVD PL... 96,-	Twierdza PL... 96,-
Black & White dodatek PL... 79,-	Głupki z Kosmosu 4CD PL... 29.90	Kolekcja gier strategicznych... 25,-	Pool of Radiance PL... 96,-	Settlers 4 dodatek PL... 49,-	Warcaby PL... 49,-
Command & Conquer: Renegade... 126,-	Gry bez Przemyśły 2... 25,-	Kozacy PL... 96,-	Przekąta Ziemia PL... 19.9	Settlers Ultimate Collection (31+52gold+54-50D) PL... 156,-	Wierwiony (złakowicz) PL... 29.90
Command & Conquer: Renegade... 126,-	Gry dla 300... 25,-	Krzyżacy PL... 79,-	Przygody Rybaka... 25,-	Siege of Avalon PL... 19.9	Wiggles PL... 92,-
Diablo... 49,-	Gry karciane część 1 i 2... po 25,- każde	Kurka Widna PL... 19.90	Wyspa Młodości (od 18 lat)... 28,-	Silent Hunter II PL... 96,-	Wizardry 8 PL... najtańszy!!!
Diablo... 49,-	Gry z głową (logiczne)... 25,-	Mele PL... 86,-	Rage of Mages PL... 19.9	Sims Total 3CD PL... 149,-	Worms World Party PL + koszulka... 76,-
Dziadziusia Jim 3D PL (wieloletni gratis) 49,-	GTA 2 PL + koszulka... 68,-	Medal of Honor PL... 126,-	Rainbow Six: Black Thorn PL... 59,-	StarCraft + BroodWars 2CD... 49,-	Wypoci 2... 25,-
Earth 2140 + misja PL... 19.9	Gta 3... 99,-	Midnight Racing PL... 19.90	Red Alert 2... 59,-	Symulatory lotów... 25,-	ZOO Tycoon... 109,-
Emergency PL... 19.9	Jack Orlando PL... 19.9	Na Kłopoty Pantara... 89,-	Red Faction 2CD PL... 19.90	Szyby PL... 19.9	

MUZYKA

Ambient Dub... 25,-	Magix Music Maker 5 Deluxe 4CD 39.90	Minimal Techno Trance... 25,-
Dance... 25,-	Magix Music Maker DJ Joan... 29.90	Musio party system... 25,-
Future Wavy... 25,-	Magix Music Maker Generation 6 3CD PL... 49,-	Programy muzyczne... 25,-
Hard House Electro... 25,-	Magix Live Act DJ... 6,-	Techno power... 25,-
Hip Hop... 25,-	Magix Play! Jukebox XXL... 29.90	Wawy dla wymagających... 25,-
Hip Hop 2... 25,-	Magix MP3 Maker... 29.90	Zakreślone rytmy i tapy muzyczne... 25,-
Klimatyczne brzmienie... 25,-	Midi Power... 25,-	

DLA DZIECI

ABC z Raksiem... 59,-	Chotka Małolatka... 29.90	Multimedialny Świat Towima... 99,-
Adas i Pirat Barnabasz część 1 i 2... 69,-	Crazy English 2... 19.90	Lomax + Ace Ventura... 49,-
Alicja w Krainie Czarów... 49,-	Comar Barbarian... 59,-	Pawłowy i Spółka... 79,-
Bosnie Braci Grimm... 59,-	Encyklopedia Zwierząt... 25,-	Rayman M... 69,-
Bolek i Lolek... 49,-	Kajko i Kokosz w Krainie Burzowideł... 19.9	Wielki Torniel... 99,-
Na Tropie Zaginionej Ortografii... 49,-	Koziołek Matołek idzie do szkoły... 49,-	Smoka Wawelskiego... 59,-

INNE CIEKAWY

10.000 klipartów... 25,-	geografia, przyroda, biologia... 25,-	English Translator 2.0... 289,-	Historia przed Malarz... 59,-	Ortografia (słownik + dyktando)... 75,-	Skarbnik - twój budżet domowy 2... 96,-
AntiVirus 10... 19.9	chemia, historia (szkoła podstawowa lub gimnazjum)... 99,- za szt.	Emu + Millennium 1-3 Pack Angielski... 395,-	Karkonosze (przewodnik po górach)... 49,-	Pitagoras szk. podstawowa... 19.90	Starzytło Cywilizacje... 25,-
Baksliski - Multimediale Galeria... 59,-	lub gimnazjum)... 99,- za szt.	Etascher (francuski, angielski, niemiecki)... 19.90 za szt.	Literatura przed Malarz... 59,-	Pitagoras szk. Średnia... 19.90	Tłumacz Język Angielskiego... 99,-
Biblioteka fantów... 25,-	Galeria Klipartów... 25,-	Galeria Klipartów... 25,-	Matematyka... 59,-	Polskie Fonety zestaw 1... 59,-	Tłumacz Język Francuskiego... 169,-
Dony Jednorodzina... 25,-	Powróżenie Fogra 2002 (3CD)... 96,-	Historia Gimnazjum... 49,-	(czk. podst. gimnazjum)... 59,-	Wypoci 2... 25,-	Tłumacz Język Niemieckiego... 169,-
Edukom - katalog projektów... 25,-	Encyklopedia PWN 2CD... 79,-	Historia Kina w J. Szymańskiego... 19.90	Mistrz Klawiszy... 19.90	Wymyślony Język Polski... 99,-	Wymyślony Język Polski... 99,-
Edukom - j-polski, matematyka, fizyka... 79,-			Najlepsze kliparty... 25,-	Wymyślony Język Polski... 99,-	

Filmy 2CD format VideoCD

Asterix & Obelix kontra Cezar... 19.90	Jak kochała czarownicę... 19.90	Pedziurzy... 19.90
Blagini Lala blagini... 19.90	Kaskader... 19.90	Pekaj z widokiem... 19.90
Chłopaki nie płaczą... 19.90	Lata płaczą... 19.90	Pukajcie do mnie bracie... 19.90
Dziś i jutro... 19.90	Mis... 19.90	Rozjemca... 19.90
Kawaler... 19.90	Papieraz... 19.90	Simpatica... 19.90

MANGA DLA DOROSŁYCH

Kiss XXX Collection... 35,-	Manga XXX Collections... 35,-	Manga 3D... 35,-	Manga Balanga... 35,-	Manga Power... 35,-
-----------------------------	-------------------------------	------------------	-----------------------	---------------------

**DOZWOLONE
OD LAT 18-tu!**

PLITY EROTYCZNE

Archiwum XXX... 25,-	Figlarnie Filmiki cz.1,2,3,4,5,6,7,8,9,10... 25,-	Gorąca 30-lka (Figlarnie Filmiki 1,2,3)... 65,-	Majo Sex Party... 25,-	Sex filmy MPEG... 25,-	Strip Puzze... 35,-
Bzykanie na ekranie 2001... 25,-	Filmy erotyczne DVD... 119,-	Gry hazardowe i erotyczne... 25,-	Pronektyw 2 (gra zryczniodowa)... 28,-	Sex z klasą Konserwa 1,2,3 każda po 25,-	Striptease PL... 49,-
Eksplozja seksu... 25,-	(100 tytułów - polskie napisy)... 119,-	Made in Saxland 1,2,3 każda po... 25,-	Sex 40 części 3... 25,-	Sexomania... 25,-	Zestaw Konserwa (Sex z klasą 1,2,3)... 65,-

Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie.



Zadzwoń
po bezpłatny
KATALOG



JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 18.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, **FAKSUJ:** (071) 3537010, **PISZ** na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 59-650 Wrocław 57, **INTERNET:** www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl
SKLEP FIRMOWY: Centrum Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław, **BIURO HANDLOWE:** EXE, ul. Kollata 8, 54-152 Wrocław.
Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 8.90 zł. Płatna przy odbiorze.

**Podbój Rzymu i Galii trwał
osiem godzin. Twoje oczy
nie powinny Cię teraz
zmuszać do odwrotu.**

NEC

Twój wzrok utkwiony jest w płomieniach ogarniających Koloseum. Zafascynowany spędzisz całą noc śledząc tryumfalny przemarsz swoich armii na ekranie monitora NEC MultiSync® - tak delikatnego dla twoich oczu. Równocześnie cieszysz się krystalicznie czystym przeglądem wydarzeń: nasi mistrzowie technologii nie zawodzą urzekając Cię obrazem doskonałej jakości. Najbardziej rygorystyczne normy redukcji promieniowania sprawiają, że beztraska zabawa może trwać godzinami. Kiedy słońce wstanie, przeciągniesz się w fotelu i z radością przyznasz: Jakość widoczna jest gołym okiem.

Dodatkowe informacje:
www.nec-monitor.pl

NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Przedstawiona gra to "Age of Empires",
dzięki współpracy z firmą **Microsoft**

Autoryzowane punkty sprzedaży monitorów NEC MultiSync®

Belchatów HAMBIT 0601 22 44 80 • Białe Białe AIC 033 8190 460 • Bydgoszcz COMPART 052 373 77 67 • Gdańsk AST SYSTEMS 058 3447432 • GRAŁ 058 345 20 00 • Gdańsk Wrzeszcz CENTRUM KOMPUTEROWE 058 341 65 13 • Gdynia ALT-COMPUTER 058 620 58 51 • Głogów STARCOM 076 8352076 • Kalisz DEVCOM II 032 269 27 10 • Kielce SKANER 0601 43 90 70 • Kraków BIT 012 411 85 99 • RANCOM 012 429 57 41 • Łęka ELRO-BIT 056 86 33 161 • Lublin RESET-PC 081 532 04 25 • Łódź ACT 042 689 27 77 • BANSEK 042 633 27 64 • BMP COMPUTERS 042 63 69 026 • BRAVO 042 617 20 96 • FAST 805 72 48 81 • HERKULES 042 674 49 96 • IDEAL 042 682 25 06 • RUBIKON 042 63 74 090 • Myślowice KG CENTRUM 032 222 13 37 • Olsztyn SL COMPUTER 029 527 98 80 • Opole QUANTO COMPUTER 077 4418 448 • Ostrołęka ITN WARSZAWA 029 764 51 66 • Pińczów SKANER 041 35 72 113 • Polkowice STARCOM 076 64 500 37 • Poznań AXE PRIN 061 833 70 71 • GROTIS 061 827 26 92 • HARDISOFT 061 682 28 00 • KOMPUTRONIK 061 832 63 05 • MCM HURT 061 847 25 85 • PRODATA 061 841 74 45 • PULSAR 061 665 21 84 • Rzeszów COMP 017 864 22 40 • Sieradz SEVEN 043 62 63 008 • Tychy VIDEOBIT 032 227 69 75 • Wadowice SIRIUS 033 623 52 11 • Warszawa ICO 601 320 045 • LOHEN 022 654 50 70 • MALIBU PC 022 636 0705 • STATIM COMPUTER 022 840 37 31 • VATIM COMPUTERS 022 636 65 04 • Wielu A.M.J. COMPUTER 043 843 92 72 • Wrocław AGE COMPUTER 071 34 53 478 • PROLINE 071 3418532 • TPC 071 346 04 11 • Żywiec AIC 033 861 95 92